PC WORLD VIETNAM

THÁNG 01.2007 SỐ 38

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

ỚI VI TÍNH ● CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

Chúc Mừng Năm Mới

Tom Clan
RAINBOWS

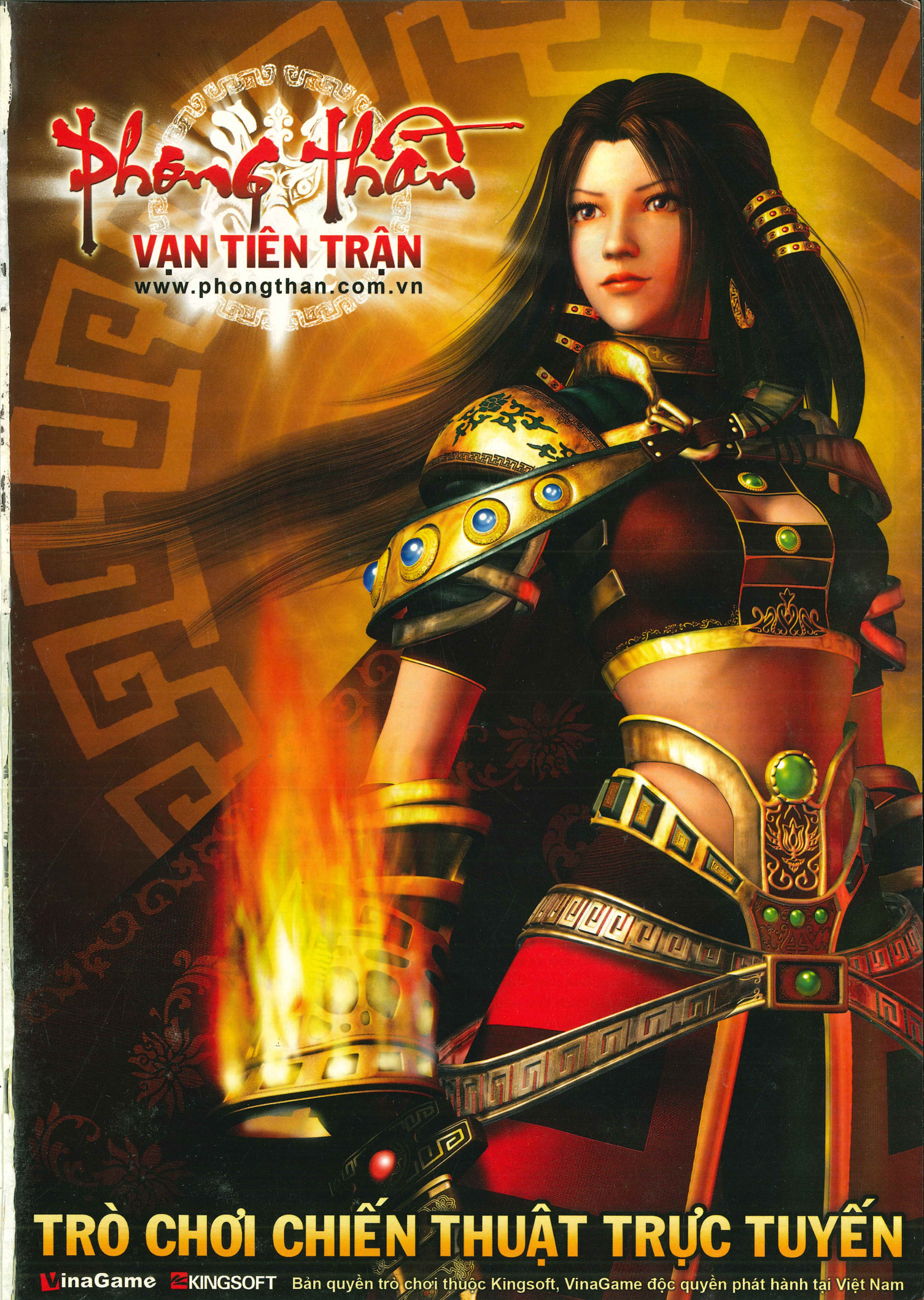
Hành trình BÍ ẨN

NEVERWINTER NIGHTS 2

ĐẶT TẠP CHÍ TRÚNG THƯỞNG Tr.11

VESC 2006

Giá: 9800 đồng


Phong Thần
VẠN TIÊN TRẬN
www.phongthan.com.vn
TRÒ CHƠI CHIẾN THUẬT TRỰC TUYẾN
VinaGame
KINGSOFT
Bản quyền trò chơi thuộc Kingsoft, VinaGame độc quyền phát hành tại Việt Nam

Thư BBT

Vì một nền Thể Thao Điện Tử Việt Nam

Hẳn các bạn còn nhớ trận đấu cờ vua lịch sử giữa đại kiện tướng người Nga Casparov và siêu máy tính Deep Blue của IBM gần mười năm trước tại New York (Mỹ) với phần thắng thuộc về cỗ máy. Phải chăng đây chính là thời điểm khai sinh của bộ môn thể thao điện tử, một sự kết hợp hài hòa giữa đỉnh cao công nghệ và tính đối kháng mạnh mẽ của thể thao. Sự kiện có tính lịch sử trong công nghệ điện toán đó một mặt thể hiện trí tuệ nhân tạo đã đạt những tiến bộ đáng kinh ngạc; mặt khác, sử dụng máy tính, con người đã có cơ hội tiếp cận cách tư duy mới! Tư duy trong thế giới ảo, với những liên kết, ràng buộc với cuộc đời thực.

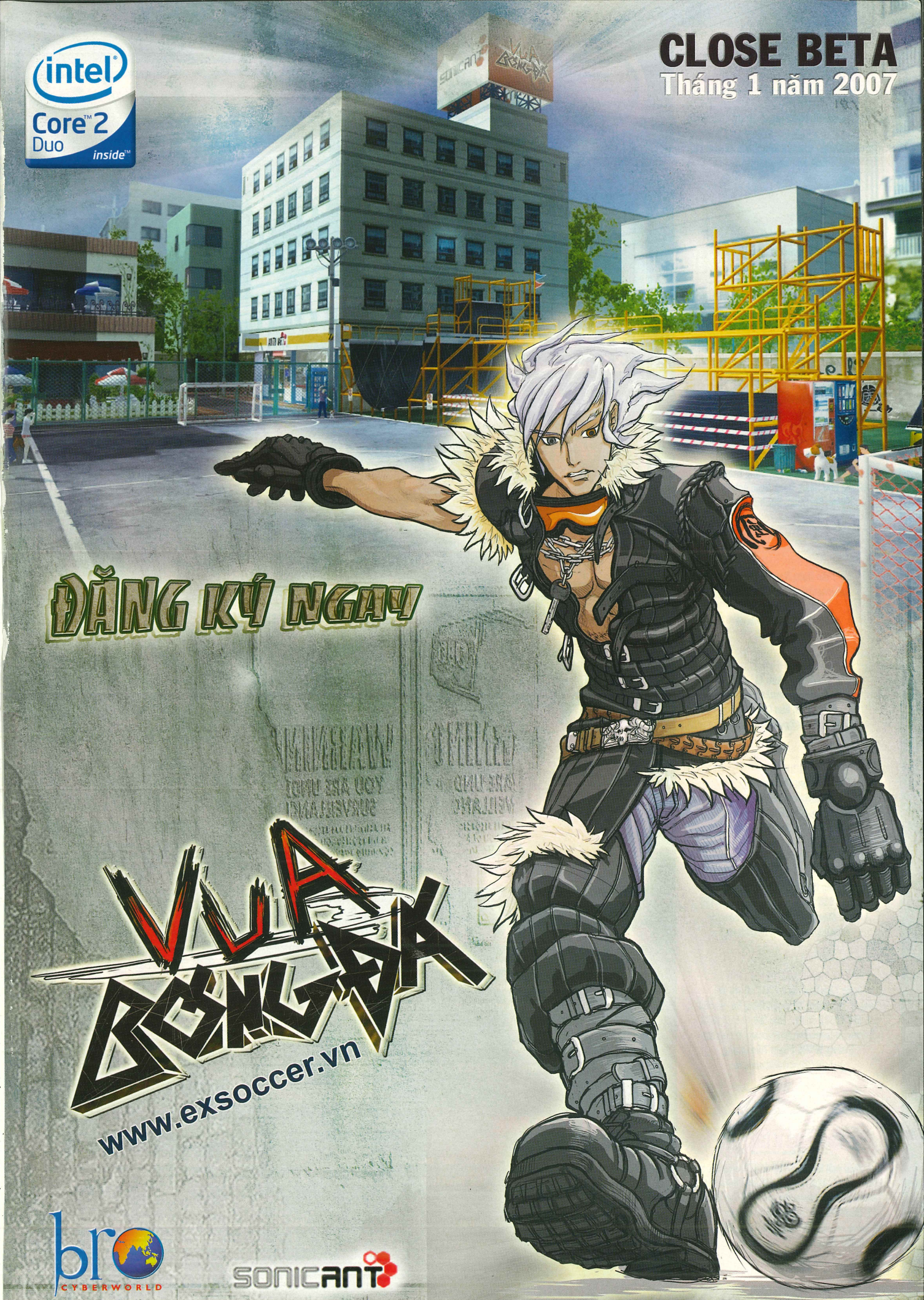
Các bạn đã chứng kiến các vòng thi đấu của World Cyber Games, một giải game xuất phát từ Hàn Quốc đã nhanh chóng lan rộng trên thế giới và trở thành một sự kiện quốc tế lớn thu hút hàng trăm nghìn game thủ từ hàng chục nước tham gia. Tạp chí điện tử uy tín bậc nhất nước Nga Itogi (*www.itogi.ru*) đã viết về vòng chung kết thế giới của giải World Cyber Games 2006 tại Italia như sau: "Một thứ hoàn toàn nghiêm túc mới đã xuất hiện!". Điều đó cũng có nghĩa là, thể thao điện tử không chỉ là một cuộc chơi mà là cả một sự nghiệp mới và những người gắn bó với nó đều có sứ mệnh riêng: làm nên cái mới hoàn toàn nghiêm túc.

Giải Thể Thao Điện Tử Việt Nam lần thứ nhất vừa kết thúc bằng vòng chung kết vào hai ngày 16 - 17/12 tại CLB TDTT Q.1, TP.HCM, là kết quả tất yếu trong xu thế phát triển của loại hình thể thao mới trên thế giới. Tại đây, những tên tuổi sáng giá nhất của làng game thủ Việt Nam cùng hàng trăm khán giả, cổ động viên đã tạo nên một bầu không khí tưng bừng, đậm chất thể thao. Đúng là sân chơi mà các bạn trẻ chúng ta đã khát khao, mong chờ từ lâu.

Mặc dù các vận động viên game chưa được công nhận thứ hạng đẳng cấp như ở các bộ môn thể thao truyền thống khác, nhưng họ đã thi đấu hết mình, không chỉ vì một danh hiệu vô địch mà còn vì một cái lớn hơn: tinh thần thượng võ của thể thao. Chắc chắn, các game thủ của chúng ta sẽ là những đại kiện tướng, kiện tướng, vận động viên các cấp trong tương lai, khi thể thao điện tử trở thành một bộ môn thể thao chuyên nghiệp. Họ không chỉ nhanh hơn, mạnh hơn, chính xác hơn mà còn mang lại nhiều niềm vui to lớn hơn.

Không chỉ dừng ở đây, giải Thể Thao Điện Tử Việt Nam sẽ tiếp tục được tổ chức hàng năm với tính chuyên nghiệp ngày càng cao, quy mô ngày càng lớn hơn. Cùng cờ tướng, cờ vua, thể thao Việt Nam có thêm một loại hình thể thao "không chấn thương" mới gắn liền với sự phát triển bứt phá của công nghệ, tâm hồn, trí tuệ và thể lực của con người Việt Nam.

Bước sang năm mới 2007, ban biên tập Thế Giới Game chúc các bạn độc giả, game thủ Việt Nam có được trí tuệ - thể lực mạnh mẽ, sẵn sàng cho một sân chơi đầy cảm hứng thể thao. Thế Giới Game sẽ luôn ủng hộ các bạn, luôn vì một nền Thể Thao Điện Tử của Việt Nam.


intel
Core 2 Duo
inside
CLOSE BETA
Tháng 1 năm 2007
ĐĂNG KÝ NGAY
VUA BÓNG RỔ
www.exsoccer.vn
bro
CYBERWORLD
SONICANT

THÁNG 01.2007 - SỐ 38

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

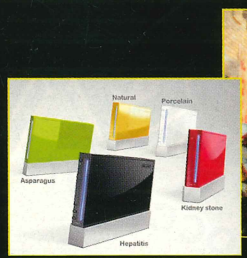
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

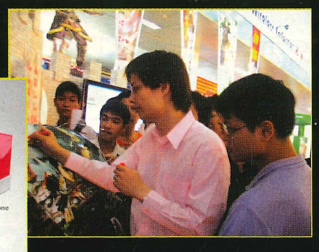
GIỚI THIỆU

12 Football Manager 2007 – Hậu trường sân cỏ
16 Agatha Christie: Murder on The Orient Express – Chuyến tàu phương Đông
18 The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy – Kho báu thần thánh
21 Eragon – Kỵ sĩ rồng
24 Neverwinter Nights 2 – Hành trình bí ẩn
30 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas – Giải cứu Las Vegas
34 Socom: U.S Navy Seals Combined Assault – Tấn công tổng lực
38 Thrillville – Công viên sôi động
40 Dungeon Siege: Throne of Agony – Ngai vàng Agony
41 Yoshi's Island DS – Hành trình trên đảo Yoshi
42 Mobile Game

DÒNG CHẢY GAME

6 Halo 2 "nói không" với DirectX 10
6 Crysis lại thất hứa
7 Wii - Xuất phát muộn – Về đích sớm
8 Tin nước ngoài
9 Tin trong nước
10 Phải giỏi mới được làm Khổng Minh





ĐIỂM GAME

44 Cabela's African Safari – Săn thú hoang Phi Châu
45 Age of Empires III: The WarChiefs – Cuộc chiến giữa các bộ tộc
46 The Mark – Tử sinh điểm
47 RoboBlitz – Anh hùng người máy
48 Barrow Hill – Truyền thuyết Barrow Hill
49 Superman Return: The Video Game – Siêu nhân trở lại
50 Rayman Raving Rabbids – Chú thỏ cuồng nhiệt
51 Kirby: Squeak Squad – Chống băng chuột

SẮP PHÁT HÀNH

52 Assassin's Creed – sát thủ huyền thoại

55 Titan Quest: Immortal Throne

56 Lost Odyssey – linh hồn lạc lối

58 Tam Quốc Diễn Nghĩa

58 Dead Mountaineer's Hotel

58 Inhabited Island: Prisoner of Power

58 Tortuga - Two Treasures

59 Limbo of the Lost

59 City Life: World Edition

60 Field Ops

60 Infernal

60 Motorstorm

60 Genesis Rising: The Universal Code

61 Hellgate: London

61 Battleground Europe: World War II Online

TRỢ GIÚP

62 Tự tạo phép đo game

63 Hỏi – Đáp

64 Chơi Huyết Chiến Ma trong Cửu Long Tranh Bá

PHẦN CỨNG

66 Các hệ máy handheld (phần 2)

68 Loa máy tính Creative Gigaworks ProGamer G550 – Vũ khí âm thanh

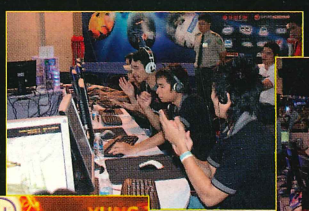
69 Giấc mơ của game thủ

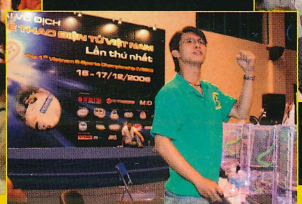
70 Săn chuột chơi game

SỰ KIỆN

71 Giải Vietnam e-Sports Championship 2006: Dòng chảy mới của thể thao Việt Nam

74 Góc kỹ thuật VESC 2006: Công bằng và đúng thực lực





Halo 2 "nói không" với DirectX 10

Giống nhiều tạp chí và website chuyên về game khác, GamePro.com từng loan tin trò chơi Halo 2 sẽ hỗ trợ các hiệu ứng đồ họa DirectX 10 nhưng tất cả đã trở thành lời đồn. Hôm 5/12 vừa qua, một đại diện của Microsoft đã liên lạc với GamePro để làm rõ vài vấn đề "mập mờ" xoay quanh Halo 2 và khẳng định trò chơi này sẽ chỉ hỗ trợ DirectX 9 dù có phiên bản trên Windows Vista, hệ điều hành duy nhất hỗ trợ công nghệ đồ họa DirectX 10

Dù phiên bản Windows Vista của Halo 2 sẽ được xây dựng trên nền tảng DirectX 9 nhưng người dùng có thiết bị phần cứng hỗ trợ DirectX 10 vẫn có thể nhận được "những lợi ích đáng kể trong hiệu quả xử lý đồ họa".

Hiện nay, dòng card đồ họa duy nhất hỗ trợ DirectX 10 là dòng nVidia GeForce 8800.

Theo dự kiến, Halo 2 sẽ chính thức ra mắt vào đầu năm 2007.

CƠN SỐT HALO 3

Theo GamePro và IGN, đã có hơn 140.000 tín đồ Xbox360 "tấn công" trang chủ Halo3.com để đăng ký chơi bản demo (chế độ multiplayer) của trò chơi được nhiều kỳ vọng Halo 3 vào ngày 4/12/2006 vừa qua - ngày đầu tiên Microsoft tung ra bản chơi thử này.

Hai website này cũng cho biết Microsoft và studio phát triển Bungie có kế hoạch "trao tận tay" bản thử nghiệm Beta chế độ chơi multiplayer của Halo 3 đến những game thủ không có cơ hội tham gia giai đoạn thử nghiệm của trò chơi.

© GameWallpapers.com hosted by JTLnet.com

Crysis lại thất hứa

Là game hành động - bắn súng được giới hâm mộ dòng game nổi tiếng FarCry nóng lòng chờ đợi vào dịp cuối năm nay nhưng cuối cùng Crysis đành nói lời "tạm biệt năm 2006". Trong thư ngỏ gửi fan của FarCry, ông Cevat Yerli - CEO của nhà phát triển Crytek viết "Tôi muốn... thiết lập mọi thứ tốt hơn nữa". Ông này cũng cho biết thêm, game sẽ được phát hành trễ hơn chút ít so với dự kiến và hãng chưa ấn định ngày phát hành mới. Yerli nhấn mạnh quyết định này nhằm để game sẽ được mài giũa thêm trong studio.

Theo Yerli, Crytek hiện đang nỗ lực tinh chỉnh 2 yếu tố quan trọng: đòi hỏi hệ thống và gameplay cho chế độ chơi multiplayer. Yerli hứa hẹn Crysis sẽ có thể chơi trên nhiều loại cấu hình, từ máy tính tầm trung cho đến những máy tính chuyên chơi game. Crysis còn là game cấu hình cao đầu tiên hỗ trợ Windows Vista và khai thác triệt để khả năng hỗ trợ DirectX 10 của hệ điều hành này.

Để biết thêm thông tin về Crysis, bạn đọc có thể tham khảo bài viết của Thế Giới Game tại địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0608_36*, mục sắp phát hành.

Xuất phát muộn - Về đích sớm

Xem ra thì chú châu chấu Wii đã thực sự trở thành một đối thủ đáng gờm đối với PlayStation 3 và Xbox 360 cho dù chàng Mario đặt chân đến đất Mỹ chậm hơn ông lớn Sony đến 2 ngày và hơn nửa tháng tại quê nhà Nhật Bản. Tuy nhiên, nhờ giá bán có phần "mềm" hơn (249,99 USD) so với PS3 (20GB - 425 USD, 60GB - 508 USD) và sức hấp dẫn từ bộ thiết bị điều khiển không dây (Wii-mote), tay cầm nunchuck độc đáo, Wii cũng đã tạo nên những "đêm trắng" tại nhiều quốc gia khi hàng ngàn tín đồ Nintendo rồng rắn xếp hàng chờ mua chiếc console thế hệ mới được Nintendo hứa hẹn đem đến "một phong cách chơi hoàn toàn mới và phù hợp với nhu cầu giải trí trong gia đình".

Tại khu vực Bắc Mỹ, sau 8 ngày phát hành (19/11/2006), đã có 600.000 chiếc Wii được bán ra và kéo theo đó là tựa game The Legend of Zelda: Twillight Princess cũng phần nào "thơm lây" khi bán sạch trên 454.000 bản. Hãng Nintendo cho biết, nếu tính luôn cả doanh số của game và phụ kiện dành, Wii đã đem về khoảng 190 triệu đôla Mỹ chỉ trong 8 ngày.

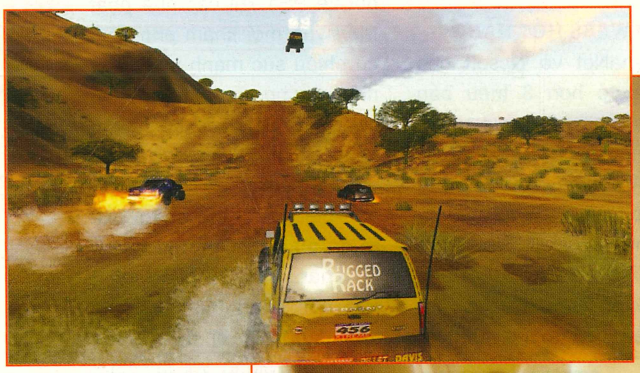
Còn tại Nhật Bản, trong 2 ngày phát hành đầu tiên (2,3/12/2006), theo tạp chí Weekly Famitsu, có khoảng 372.000 chiếc Wii được dân Nhật rinh về nhà và con số này xấp xỉ kỳ vọng tiêu thụ được 400.000 chiếc ngay trong ngày đầu ra mắt mà Nintendo từng tuyên bố trước đó. Cũng theo Weekly Famitsu, trung bình một người Nhật mua Wii sẽ mua thêm 2 game (tỷ lệ 1,69, so với giá trị 0,98 của PS3). Tại Nhật, game Wii Sports không đi kèm theo máy Wii như hàng bán tại Mỹ và châu Âu nhưng đây vẫn là tựa game được tiêu thụ nhiều nhất (176.888 bản), theo sát là Wii Play (171.888 bản), The Legend of Zelda: Twilight Princess (145.068 bản).

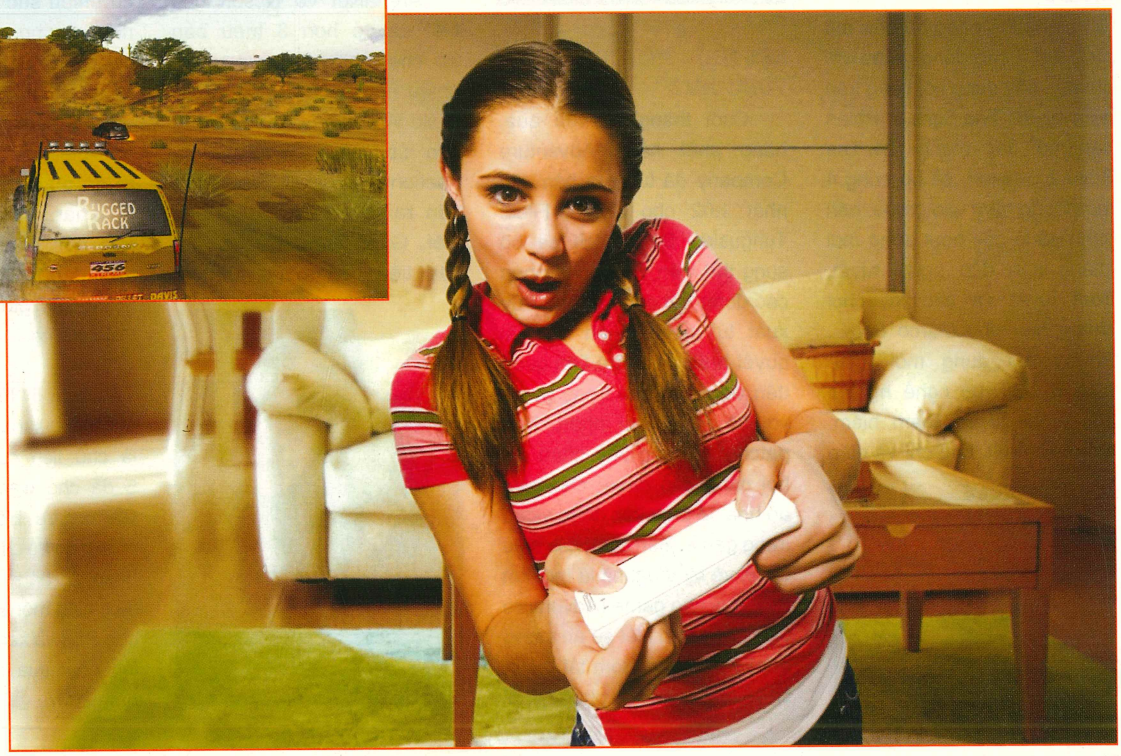
Trong khi đó, tại đấu trường châu Âu, do không có sự xuất hiện của PS3 nên Wii đã nhanh chóng được tiêu thụ 350.000 chiếc chỉ sau 2 ngày ra mắt (8/12/2006). Hãng Nintendo phấn khởi vì "đây là chiếc console được bán nhanh nhất trong lịch sử". Riêng tại Anh, từ giữa đêm 7/12, giới hâm mộ đã xếp hàng chật cứng dọc theo con đường Oxford cũng như xung quanh các cửa hàng điện tử trên khắp xứ sở xương mù này để hy vọng mua cho bằng được Wii; dân Anh "khoắng sạch" 50.000 chiếc Wii chỉ sau 24 giờ phát hành chính thức - mỗi giây có một chiếc Wii được bán ra. Dù giá bán lẻ chỉ là 179 bảng (khoảng 350 USD) nhưng vào thời điểm lúc bấy giờ giá Wii trên eBay đã chạm mức 300 bảng (khoảng 590 USD). Laurent Fischer, giám đốc tiếp thị của Nintendo khu vực châu Âu nhận định "đây quả là một đêm thành công tuyệt vời của Wii tại châu Âu và Nintendo đã chuẩn bị đủ hàng để cung cấp cho toàn khu vực này trong suốt mùa Giáng Sinh và đầu năm 2007".

TP.HCM: Giá Wii khá hấp dẫn

Tính đến thời điểm ngày 9/12/2006, tại một số cửa hàng chuyên doanh máy chơi game console ở khu vực chợ điện máy Huỳnh Thúc Kháng, giá của PS3 đã giảm đáng kể so với cách đây gần một tháng (khoảng 10-15 triệu đồng). Cạnh đó, lác đác xuất hiện vài chiếc Wii ở mức giá khá hấp dẫn: 7,5 triệu đồng.

Theo ghi nhận của chúng tôi, tuy còn hiếm nhưng một số cửa hàng bán máy chơi game tại TP.HCM đã có sẵn Wii cho khách hàng "sờ tận tay". Giá đĩa game cho Wii và PS3 tại các cửa hàng hiện đều là 1,1 triệu đồng/game.





CHI TIẾT VỀ GRAW 2

Ubisoft vừa thông báo phần tiếp theo của trò chơi hành động chiến thuật theo nhóm Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter (hiện đang được Red Storm Studios phát triển cho các hệ máy Xbox 360, PS3, PSP và PC) sẽ có mặt vào đầu năm 2007.

GRAW 2 được xây dựng dựa trên các sự kiện của phiên bản đầu tiên: vào năm 2014, xung đột giữa những người ủng hộ chính quyền và quân nổi dậy đã khiến cuộc nội chiến ở Mexico trở nên trầm trọng hơn và làm ảnh hưởng đến cả nước Mỹ. Ubisoft hứa hẹn GRAW 2 sẽ bao gồm những thay đổi về hệ thống thời tiết, AI cải tiến, một hệ thống Cross-Com nâng cao và hỗ trợ nhiều loại vũ khí, phương tiện chiến đấu hơn. Đặc biệt, GRAW 2 có thêm một nhóm quân mới: lính cứu thương.

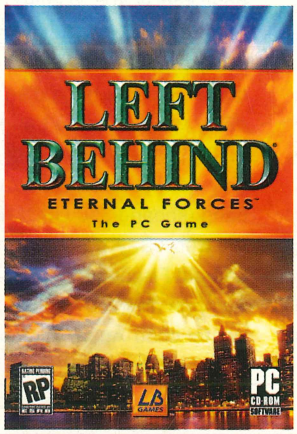
THÀNH VIÊN THỨ 5 THE SIMS 2

Hãng EA công bố bản mở rộng thứ 5 cho dòng game mô phỏng - xây dựng nổi tiếng trên hệ máy PC The Sims 2. Phiên bản mới này mang tên The Sims 2 Season, sẽ bổ sung 4 mùa trong năm vào game, bên cạnh đó là các hoạt động mới chẳng hạn đắp người tuyết, trượt tuyết và các trò chơi chẳng hạn như Marco Polo... Những nội dung mới khác gồm 6 lĩnh vực nghề nghiệp mới (chơi game, thám hiểm, âm nhạc, luật, báo chí và giáo dục), cũng như các hiệu ứng thời tiết (bão tuyết, giông bão, sấm sét và mưa đá).

The Sims 2 Season dự kiến được phát hành vào 23/2/2007 tại châu Âu và 27/2/2007 tại Mỹ, yêu cầu người chơi phải có sẵn bản The Sims 2.

MỞ RỘNG LEFT BEHIND

Left Behind Games cho biết hãng này đang phát triển một bản mở rộng cho Left Behind: Eternal Forces. Được lên kế hoạch phát hành vào quý 2/2007, bản mở rộng này sẽ tiếp tục nội dung của phần trước đó và giới thiệu các nhân vật mới, xuất phát từ cuốn tiểu thuyết lấy đề tài tôn giáo cùng tên. Hãng này cũng cho biết bản mở rộng sẽ được nâng cấp miễn phí cho Eternal Forces.

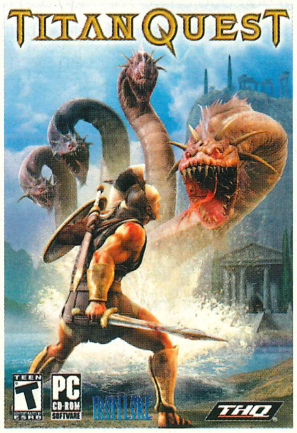


KẾT THÚC MỚI CHO TUNGUSKA

Cuối tháng 11 vừa qua, hãng phát hành Adventure Company đã tung ra bản cập nhật 1.02 cho Secret Files: Tunguska. Bản patch sẽ bổ sung thư viện video cho phép các đoạn cắt cảnh có thể truy xuất từ menu chính và giải quyết những vấn đề liên quan đến việc định thời trong game với bộ xử lý hai nhân. Bản patch này cũng phủ nhận đòi hỏi nâng cấp driver cho card đồ họa để phát các đoạn video trong game. Bên cạnh các điều chỉnh về kỹ thuật sẽ là một kết thúc mới cho game (Adventure Company cho biết sẽ ấn tượng hơn) và một bản tóm tắt thông tin về nhân vật, cho phép người chơi biết được điều gì xảy ra với mọi người sau khi câu chuyện kết thúc.

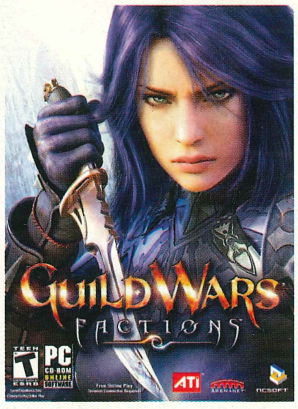
TITAN QUEST TÁI NGỘ

THQ vừa tiết lộ thông tin về bản mở rộng đầu tiên cho game hành động nhập vai Titan Quest mang tên Immortal Throne. Bản mở rộng sẽ bổ sung 8 nhóm nhân vật, hàng tá quái vật, hàng trăm loại vũ khí và 10 cấp nhân vật mới. Ngoài ra, Immortal Throne còn đi kèm một môi trường mới bên dưới thế giới ngầm Hades và cung cấp "hơn 12 giờ chơi đơn cho mỗi cấp độ chơi". Game sẽ được phát hành vào đầu năm 2007 ở tất cả các thị trường.



GUILD WARS HÚT HÀNG

ArenaNet và Ncsoft cho biết đã có hơn 3 triệu bản trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) Guild Wars và 2 bản mở rộng độc lập của trò chơi này là Factions và NightFall được bán ra trên toàn cầu. Được biết, Guild Wars ra mắt lần đầu tiên vào tháng 4/2005, Factions vào tháng 4 năm 2006 và NightFall vào tháng 10 vừa qua.



MOTORSTORM SẴN SÀNG VỚI PS4

Mặc dù Evolution Studio đang trong giai đoạn hoàn tất một trong số những tựa game đầu tiên của studio này dành cho hệ máy PlayStation 3, trò chơi đua xe địa hình (off-road combat racer) Motorstorm, nhưng trong lần trả lời phỏng vấn tạp chí GameIndustry.biz gần đây, Martin Kenwright - CEO của Evolution Studio - cho biết họ đang lên kế hoạch phát triển các game dành cho thế hệ console kế tiếp của Sony: PlayStation 4. "Tôi biết mọi người hiện đang tập trung về PS3 nhưng chúng tôi thực sự đang nhắm đến PS4. Tôi nghĩ rằng PS4 sẽ xuất hiện trong vòng 5 năm nữa".

Trong khi đó, theo ông Paul Holman - phó chủ tịch phụ trách mảng công nghệ của Sony Computer Entertainment Europe, Sony có kế hoạch giới thiệu PS4 nhưng việc này không thể xảy ra trước năm 2010. Cũng theo ông này, còn quá sớm để nói về PS4 khi các nhà phát triển vừa mới khám phá PS3 có nhiều sức mạnh xử lý hơn những gì họ dự đoán. Holman cho biết, Sony có kế hoạch công bố một loạt các nâng cấp firmware để biến PS3 gần giống một trung tâm giải trí đa phương tiện hơn và hỗ trợ phần mềm và phần cứng của các hãng thứ 3, chẳng hạn các thiết bị điều khiển tương tác giống với tay cầm Wii-remote.

FACTOR 5 "KẾT" PS3

Nhà sáng lập đồng thời là chủ tịch của studio Factor 5 đã cho website thương mại Gamasutra biết: một khi việc phát triển trò chơi hành động Lair hoàn tất, hãng này có kế hoạch thực hiện một số tựa game dành cho PS3 và xem đây là mục tiêu lớn nhất của studio này trong năm 2007.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA BẮT ĐẦU GIAI ĐOẠN THƯƠNG MẠI

Tối 13/12/2006, tại nhà hát Bến Thành, Q1, TP.Hồ Chí Minh, công ty VDC-Net2E đã chính thức công bố thương mại game trực tuyến Con Đường Tơ Lụa (CĐTL). Trong thời gian thử nghiệm, game này đã thu hút 400.000 game thủ, trung bình có 50.000 người chơi mỗi ngày. Ông Trần Bình Dương, giám đốc dự án CĐTL khẳng định CĐTL (*www.conduongtolua.com.vn*) đã đáp ứng đầy đủ pháp lý của thông tư liên tịch 60 về quản lý game trực tuyến. Đoàn kiểm tra liên ngành sở BCVT Hà Nội (được bộ BCVT ủy quyền) cùng Công An TP.Hà Nội, sở VHTT Hà Nội đã nhất trí game CĐTL hoàn toàn đáp ứng các yêu cầu kỹ thuật.

SIÊU THỊ 123 MUA KHUYẾN MÃI DỊP GIÁNG SINH

Nhân dịp Giáng Sinh 2006, siêu thị trực tuyến 123Mua! (*www.123mua.com.vn*) đã triển khai hàng loạt các hoạt động khuyến mãi, nổi bật là chương trình "Giáng Sinh rinh quà". Từ ngày 05 - 31/12/2006, khi đặt mua "Võ Lâm Chi Bảo – Ngũ Hành Tương Sinh" gồm các mẫu móc khóa dễ thương của các bang phái sẽ được giảm giá 50%. Các bộ truyện kiếm hiệp: Thiên Nhai Hiệp Nữ, Âm Dương Quái Diện... sẽ được giảm giá 30%. Cũng trong dịp này, 123Mua! sẽ ra mắt quầy thể thao gồm những sản phẩm rất xinh xắn như kính bơi, ván trượt, giày trượt, và các dụng cụ thể dục thể thao khác; nhân dịp khai trương giảm giá 15% cho tất cả các mặt hàng.

Đặc biệt, 123Mua! còn tổ chức chương trình "Bốc thăm may mắn" cho tất cả khách hàng với đơn hàng có giá trị từ 75.000đ trở lên. Giải thưởng bao gồm nhiều phần quà hấp dẫn và giá trị. Thông tin chi tiết tại *www.123mua.com.vn*

ROK: HÌNH ẢNH MỚI CỦA GAME RAGNAROK

Ragnarok, với tên gọi ngắn gọn là RoK, sẽ được công ty VinaGame phục vụ trong dịp cuối năm nay qua một hệ thống hình ảnh mới lạ: năng động, trẻ trung, hiện đại, thân thiện đậm phong cách RoK. Giao diện website RoK (*www.rok.vn*) sẽ đầy sắc màu gam nhẹ phù hợp giới trẻ, nhất là nữ. Game cũng khuyến cáo game thủ: "Chơi RoK chừng mực có lợi cho sức khỏe của bạn". Mở màn sẽ là chương trình "Chơi game miễn phí - Hướng dẫn tại chỗ" vào ngày 9 và 10/12/2006 với những tặng phẩm từ RoK dành cho tất cả mọi đối tượng như truyện tranh, áo thun, lịch poster RoK... tổng trị giá 80 triệu đồng. RoK còn khuyến khích game thủ đang chơi game tham gia giúp đỡ, chỉ dẫn trực tiếp trong game cho các bạn mới dễ dàng hòa nhập trong chương trình "RoKer gương mẫu".

VINAGAME CÔNG BỐ PHẦN MỀM ĐÁP ỨNG THÔNG TƯ LIÊN TỊCH 02

Công ty VinaGame đã nghiên cứu, phát triển thêm nhiều tính năng mới cho phần mềm quản lý phòng máy chuyên nghiệp Cyber Station Manager (CSM) ở phiên bản 4.2.1; được VinaGame cung cấp miễn phí và có thể áp dụng cho mọi phòng máy trên toàn quốc (có thể tải phiên bản mới CSM từ *http://csm.vinagame.com.vn*). Đại diện VinaGame cho biết, phiên bản này không những đã được hoàn thiện để hoạt động hiệu quả nhất mà còn hỗ trợ phòng máy đáp ứng yêu cầu của thông tư liên tịch số 02/2005/TTLT-BCVT-VHTT-CA-KHĐT về quản lý đại lý Internet. Phiên bản này cũng được nâng cấp một số tính năng đặc biệt và hiệu quả như: cho phép in ra giấy "Thẻ hội viên được tạo tự động", "Cập nhật phiên bản mới cho máy trạm" từ server, cải tiến hệ thống bảo mật trên máy trạm... Bên cạnh đó, VinaGame cũng liên tục tổ chức các chương trình giới thiệu và hướng dẫn các kỹ thuật viên và chủ dịch vụ Internet trên toàn quốc cài đặt và vận hành phần mềm CSM.

KHAI TRƯƠNG CYBERGAME NETVIET

Sáng 1/12/2006, công ty cổ phần giải trí NetViet đã khai trương trung tâm giải trí trực tuyến Cybergame NetViet tại 59 phố Hoàng Cầu, Hà Nội. Cybergame NetViet có diện tích hơn 600m2 chia thành nhiều khu vực: máy chơi game, nơi thi đấu, quầy bar... theo kiến trúc thống nhất, tạo thành không gian giải trí đậm chất game. Hơn 200 PC cấu hình mạnh sẽ đáp ứng yêu cầu toàn bộ các trò chơi phổ biến hiện nay - Pentium 4 lõi kép 2x2,66 GHz, 1GB RAM, VGA card ASUS 256 MB, màn hình ViewSonic LCD 19". Đặc biệt, tại đây sàn giao dịch vật phẩm game online (Market4Gamer) lần đầu tiên đi vào hoạt động chính thức.

Trong ngày khai trương, sau những chương trình ca nhạc, thi đấu biểu diễn là màn trình diễn Audition của hơn 40 clan trong khuôn khổ giải "Audition League – Những clan mạnh nhất năm 2006". Sự kiện mở màn là vòng loại "Giải vô địch thể thao điện tử Việt Nam" (VietNam E-Sports Championship – VESC) trong ngày 2 và 3/12/2006 do tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN tổ chức.

KHỞI ĐỘNG CÙNG "VUA BÓNG ĐÁ"

Công ty cổ phần công nghệ Thế Giới Ảo – CyberWorld vừa công bố chương trình "Khởi động cùng Vua Bóng Đá", trước khi chính thức bước vào giai đoạn Close Beta sắp tới. 99 game thủ may mắn nhất được chọn trong số hơn 15 nghìn người đăng ký, đã tham gia chương trình diễn ra trong 2 tuần từ ngày 8/12 đến 22/12. Trong chương trình khởi động này, các game thủ vẫn phải tiếp xúc với phiên bản tiếng Hàn và tiếng Anh. Tuy nhiên, điều này cũng không phải là vấn đề quá khó đối với những game thủ háo hức chờ đợi game bóng đá online đầu tiên tại Việt Nam. Phiên bản Việt hóa đang được nhà cung cấp CyberWorld gấp rút hoàn thiện và thông báo chính thức ra mắt trong giai đoạn Close Beta vào tháng 1 năm 2007. Mục đích của chương trình chủ yếu là nhận những ý kiến phản hồi cũng như đánh giá từ phía người chơi để có thêm những ý kiến đề xuất phía đối tác Hàn Quốc bổ sung, thay đổi trò chơi cho phù hợp với người Việt. Thông tin chi tiết có tại: *http://www.exsoccer.vn/news.php?id=13.*

THẾ GIỚI HOÀN MỸ: THỬ NGHIỆM CLOSE BETA

Công ty Quang Minh DEC cho biết, từ ngày 25/12/2006, các game thủ có thể truy cập trang chủ *http://thegioihoanmy.vn* để đăng ký nhận tài khoản tham gia giai đoạn thử nghiệm Close Beta trò chơi Thế Giới Hoàn Mỹ.

Trước mắt công ty Quang Minh DEC sẽ cung cấp khoảng 5.000 tài khoản để cộng đồng game thủ Việt Nam thử nghiệm bản Close Beta. Với một tài khoản (còn gọi là Anh Hùng Thiếp), người chơi có thể mời thêm 2 người chơi khác cùng tham gia. Ngoài ra, các game thủ đang sở hữu tài khoản nhân vật trong trò chơi trực tuyến Con Đường Đế Vương (RYL) có level từ 80 trở lên sẽ nghiễm nhiên được tham gia giai đoạn Close Beta của Thế Giới Hoàn Mỹ mà không cần đăng ký.

Đặc biệt, công ty Quang Minh DEC sẽ trao các phần quà có giá trị cho 20 tài khoản có nhiều đóng góp tích cực nhất khi phát hiện lỗi trong giai đoạn Close Beta này.

Phải giỏi mới được làm Khổng Minh

Ông Shin Liu, đại diện nhóm thiết kế và phát triển trò chơi Tam Quốc Chí Online, đã trò chuyện với Thế Giới Game nhân dịp bản Open Beta được công ty AsiaSoft phát hành tại Việt Nam.

Thưa ông, Tam Quốc Chí Online (TQCO) được đón nhận như thế nào tại Đài Loan và Trung Quốc?

Ở Đài Loan, đến nay có 800.000 người đăng ký và số game thủ chơi cùng lúc nhiều nhất khoảng 50.000. Tại Trung Quốc, có hơn 200 triệu người mở tài khoản và khi cao điểm nhất có khoảng 90.000 người chơi cùng lúc. Lượng game thủ chưa phải là nhiều, nhưng độ trung thành với game rất lớn.

Tại sao ở Việt Nam, TQCO không có giai đoạn Close Beta?

Giai đoạn TQCO Close Beta đã chạy từ năm 2005 tại Đài Loan và Trung Quốc trong vòng nửa năm, được test và sửa lỗi rất kỹ. Vì thế ở Việt Nam, chúng tôi bỏ qua giai đoạn Close Beta.

Tại sao TQCO không dùng công nghệ đồ hoạ 3D mà vẫn theo 2D?

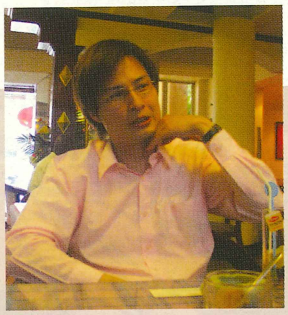
TQCO là một hệ thống chiến tranh cực mạnh. Khi chiến tranh xảy ra, sẽ có hàng chục ngàn, nhiều chục ngàn người chơi cùng lúc. Nếu sử dụng 3D thì không có máy và đường truyền nào chịu nổi, nên chúng tôi phải chọn 2D để đảm bảo độ ổn định trong game. Hy vọng phiên bản 3D sẽ xuất hiện trong vài năm nữa.

TQCO vừa là game dàn trận (RTS), vừa là game nhập vai trực tuyến đông người chơi (MMORPG). Vậy nó đồng thời khác game dàn trận và MMORPG như thế nào?

Thường trong các MMORPG khác, khi các cuộc công thành xảy ra, ai thích thì mới tham gia, tính ra cũng chỉ có mấy trăm người một cuộc chiến. Nhưng trong TQCO, khi có chiến trận, tất cả mọi người đăng nhập đều phải chơi, không thể trốn vào một góc được. Hoặc bạn tấn công, hoặc bạn bị tấn công. Các MMORPG thông thường không có quân đội, và không thể thấy được biến chuyển của hệ thống. Còn trong TQCO, mỗi game thủ một đội quân. Đội quân đó lại thuộc vào một quân đoàn. Và vua của nước đó sẽ quản lý tất cả. Khả năng quản lý được đề cao, không chỉ về quân sự mà cả kinh tế, chính trị. Ở TQCO, cấp độ (level) và sức mạnh của bạn tỉ lệ thuận với những gì bạn sở hữu: quân lính, thành trì, của cải...

So với các game dàn trận, người chơi TQCO không thể chơi đơn lẻ mà phải phối hợp với những người khác trong quân đoàn. Phải có một cộng đồng mới chơi được. Nếu bạn thua nhiều, lính sẽ bỏ đi. Nếu thắng nhiều, độ trung thành của lính sẽ tăng lên và sức mạnh của bạn được tăng lên. Người chơi cần liên lạc với các tướng (người chơi) khác để tổ chức đánh thắng địch quân. Những đặc điểm này không có trong game chiến trận thông thường. Cách dàn quân, dùng chiến thuật nào để đánh trong thời điểm nào, mỗi đội quân cần bao nhiêu... cũng rất riêng, gần với thực tế. Những yếu tố đó tạo ra sự hoành tráng độc đáo mỗi lần các quân đội tập hợp xung trận.

TQCO cũng có nhiều yếu tố khác của cả MMORPG và RTS. Không có game nào nhiều người cùng lúc tham gia chiến trận như thế. Không có game nào công thành, giữ thành như thế. Trong TQCO, có bảng thông tin về các cao thủ, các quân đoàn, các quốc gia. Nhìn vào bảng đó có thể biết ai đang mạnh, ai đang yếu, level bao nhiêu, có kỹ năng gì, nước nào đang thịnh, nước nào đang suy... Đặc biệt, khi bạn có một quân đoàn mạnh, bạn không cần phải theo Thục, Ngụy, Ngô nữa, mà có thể tạo một nước riêng và xưng vương, tranh giành thiên hạ. Để làm được như thế, bạn phải trải qua rất nhiều thử thách.



Shin Liu hiện là phó tổng giám đốc Chi Nhánh Nghiên Cứu & Phát Triển số 1 thuộc công ty công nghệ UserJoy (Đài Loan). Ông là người người chủ trì thiết kế game TQCO, phần lớn sử dụng engine riêng, nhưng có dựa theo nội dung các game Tam Quốc offline. Nhóm phát triển game gồm khoảng 35 người, trong đó có 15 người là đồ họa viên, 15 người làm kỹ thuật vi tính và 5 người phụ trách kế hoạch, điều phối. TQCO được hoàn thành trong hơn 2 năm, bắt đầu từ năm 2002.

Muốn mưu đồ bá vương, người chơi cần những phẩm chất nào?

Để đạt được chí lớn, các game thủ cần hiểu biết chút ít về truyện Tam Quốc nhằm nắm được đại cục và hiểu những nhân vật trong đó. Thứ 2, họ phải có óc chiến lược và giỏi chiến thuật, giống như một nhà quân sự. Thứ 3, cần biết cách nhập vai, chọn nhân vật để chơi hiệu quả nhất. Người chơi phải thấy rằng, mỗi trận đánh sẽ khác các trận khác, hoặc cùng một trận nhưng mỗi lần chơi lại có diễn biến khác nhau (kết quả của những chiến thuật khác nhau). Do đó, người chơi phải có tư duy mạnh mẽ, có tài thao lược. Tuy nhiên, TQCO cũng khá dễ dàng đối với người mới chơi.

Lịch sử Tam Quốc và vai trò của các nhân vật lịch sử được thể hiện như thế nào trong TQCO?

Bối cảnh trong game tương đối giống thời Tam Quốc, với hệ thống bản đồ trải rộng trên 3 quốc gia, gồm 33 thành trì và 280 vùng đất. Hệ thống chiến trận cũng sử dụng nhiều yếu tố được mô tả trong truyện Tam Quốc, nhưng hệ thống đó vận hành theo người chơi, và diễn biến của thời kỳ lịch sử này hoàn toàn phụ thuộc vào người chơi, nhất là những nhân vật có ảnh hưởng lớn. Chẳng hạn, trong truyện Tam Quốc, Tào Tháo đại bại ở trận Xích Bích, nhưng trong TQCO, nếu Tào Tháo giỏi thì có thể đánh bại Chu Du và Lưu Bị. Người chơi có thể quay lại hơn 2000 năm trước và thay đổi lịch sử Tam Quốc nếu họ chơi giỏi. Hàng tuần, người chơi phải thi đấu với nhau để giành quyền nhập vai nhân vật mà mình thích trong số các anh hùng. Như vậy, nếu muốn làm Khổng Minh, bạn phải phấn đấu rất nhiều, và rồi bạn chỉ có thể yên ổn làm Khổng Minh trong 1 tuần. Sau đó, người khác sẽ cạnh tranh để chiếm vai của bạn. Phải giỏi mới được làm Khổng Minh!

NGUYỄN VĂN HƯNG

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN TRÚNG THƯỞNG

Chỉ cần thanh toán chi phí đặt tạp chí dài hạn cho 1 trong 3 sê-ri tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN từ ngày 01/11 - 31/12/2006, bạn sẽ có cơ hội trúng thưởng.

Toà soạn sẽ tiến hành bốc thăm vào ngày 15/01/2007.
Kết quả được công bố trên:
- Website: www.pcworld.com.vn từ ngày 18/01/2007
- Thế Giới Game phát hành ngày 25/01/2007
- TGVT - PCW B phát hành ngày 01/02/2007
- TGVT - PCW A phát hành ngày 15/02/2007

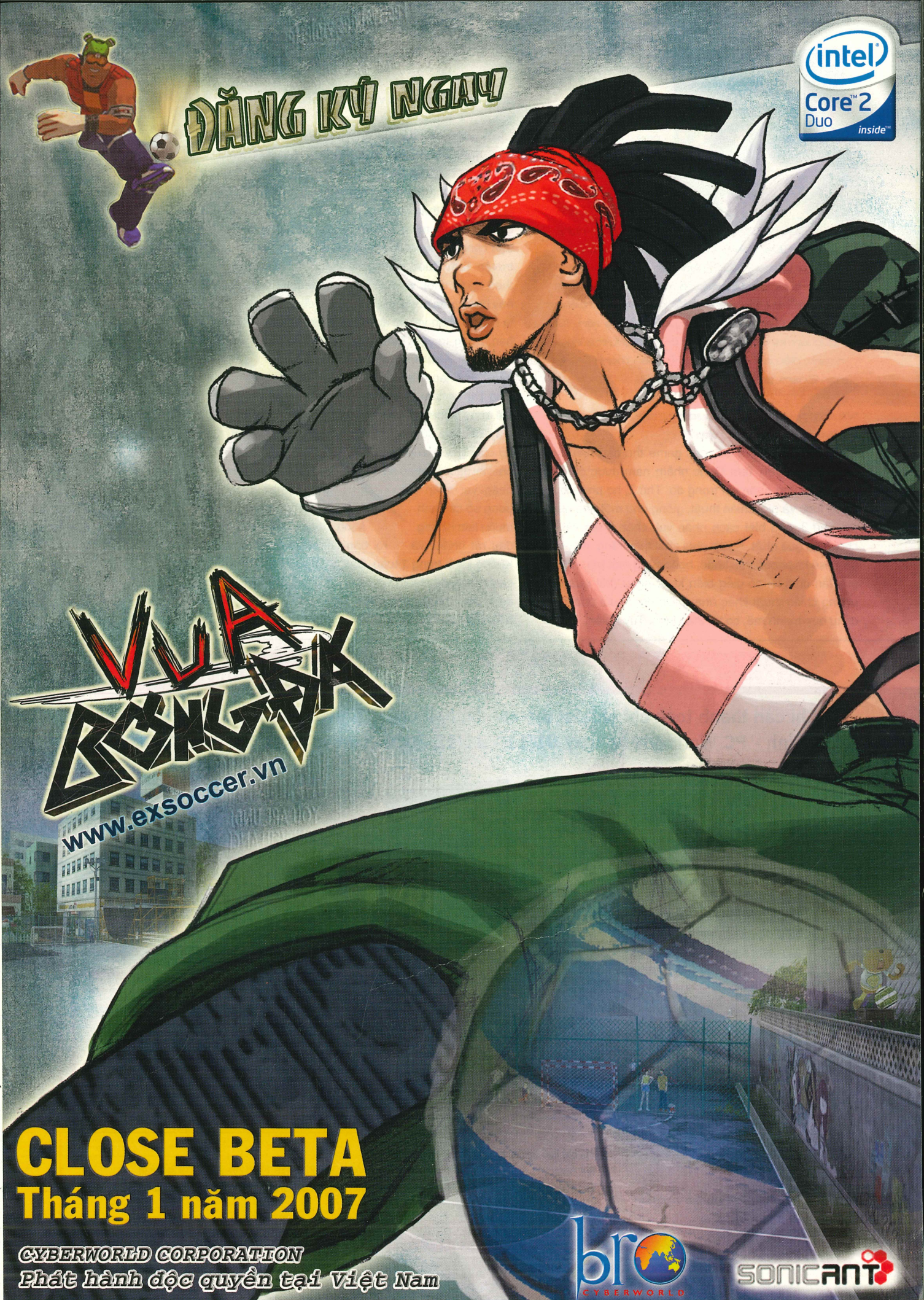
CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG
01 giải nhất: MTXT HP Pavilion dv2000 series Notebook PC trị giá hơn 15.000.000đ
02 giải nhì: ĐTDĐ Motorola A1200 trị giá hơn 5.800.000đ/giải
03 giải ba: Màn hình LCD 15" trị giá hơn 3.000.000đ/giải
04 giải tư: MP3 Creative trị giá hơn 2.000.000đ/giải
05 giải năm: Mainboard trị giá hơn 1.300.000đ/giải
06 giải sáu: VGA Card trị giá hơn 900.000đ/giải
07 giải bảy: USB 256MB trị giá hơn 200.000đ/giải

Tài trợ Bạc: HiPath from SIEMENS
Tài trợ khác: hp invent, MOTOROLA, CREATIVE, VENR Let's Innovate & Excel Together

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Địa chỉ liên hệ đặt tạp chí
Toà soạn: 291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. HCM. ĐT: 08. 9 304 324 (Ext: 116/129). Fax: 08. 9 304 338
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, toà nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Q. Đống Đa. ĐT: 04. 5 121 819. Fax: 04. 5 121 822.
Website: www.pcworld.com.vn

Chương trình được áp dụng trên toàn quốc từ ngày 01/11/2006 đến 31/12/2006.


ĐĂNG KÝ NGAY
intel
Core 2
Duo
inside
VUA BÓNG RỔ
www.exsoccer.vn
CLOSE BETA
Tháng 1 năm 2007
CYBERWORLD CORPORATION
Phát hành độc quyền tại Việt Nam
bro
CYBERWORLD
SONICANT

Theo thông lệ, sau khi các giải đấu quốc gia châu Âu bắt đầu khởi tranh trở lại thì SI Games lại tung ra phiên bản mới của loạt game quản lý bóng đá nổi tiếng: Football Manager 2007. Tuy mỗi năm có 1 phiên bản mới, nhưng gần như chưa lần nào Football Manager (tên gọi cũ là Championship Manager) khiến các fan phải thất vọng. Và phiên bản 2007 thì...

HẬU TRƯỜNG SÂN CỎ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

FOOTBALL MANAGER 2007 ™

FOOTBALL MANAGER 2007	
PHÁT HÀNH	SI Games
PHÁT TRIỂN	SI Games
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 10/2006
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz hoặc tương đương, 128MB RAM, HDD 650MB, Windows 98/ Me/ 2000/ XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2GHz, 1GB RAM, Windows XP

Công việc bàn giấy đầy thú vị

"Cái nhìn" vốn không phải điểm mạnh của dòng game Football Manager (FM), nên điểm cuốn hút của FM 2007 không phải ở những bảng màu sặc sỡ mới được bổ sung (dù chúng mang đến vẻ tươi mới), mà chính là do có một thế giới bóng đá toàn diện. Vì nếu những game "đá bóng" như FIFA, Pro Evulution Soccer khai thác từng tình huống xử lý bóng cụ thể trên sân cỏ, thì FM 2007 lại bao quát toàn bộ thế giới bóng đá đầy mê hoặc. Trong vai trò huấn luyện viên (HLV) trưởng của đội bóng, nhiệm vụ của bạn không chỉ đơn giản là giành chiến thắng ở tất cả các giải đấu, mà còn xây dựng nên 1 câu lạc bộ (CLB) có khả năng "hùng cứ một phương", mạnh về tài chính và lên kế hoạch cho 5-10 năm sau...

Săn lùng và đào tạo cầu thủ

Ở các phiên bản trước, chế độ săn lùng cầu thủ luôn được đánh giá rất cao và những cải tiến đáng kể nhất

của FM 2007 chính là ở lĩnh vực này. Công việc đánh giá, tuyển chọn cầu thủ của những Scout (tuyển trạch viên) đã trở nên chi tiết hơn bao giờ hết. Khi cử người đi theo dõi, đánh giá một tài năng trẻ hay một cầu thủ vô danh, bạn có thể nhận được những báo cáo chi tiết đến bất ngờ về đối tượng: cầu thủ đó thuận chân nào, có những sở trường gì, có thể chơi được ở những vị trí nào, chơi ở đâu thì tốt nhất... Nhưng có lẽ điều mà bạn cần nhất sẽ là những phỏng đoán về tương lai và lời đề nghị về giá mua của cầu thủ . Nếu ở phiên bản 2006, Scout vẫn bị xem là "giá áo túi cơm", thì ở bản 2007 này, bạn sẽ vô cùng hứng thú khi có được sự trợ giúp đắc lực từ đội ngũ này.

Một điểm mới trong cơ chế chuyển nhượng là chế độ "Feeder Club", được hiểu đại khái là các ký kết đào tạo, mua bán cầu thủ trẻ giữa một CLB lớn với một CLB nhỏ hơn. Ví dụ, nếu chọn Chelsea, bạn sẽ có sẵn 1 Feeder Club là PSV của Hà Lan. Mỗi khi CLB này rao bán 1 cầu thủ, bạn sẽ nhận được thông báo về giá cầu thủ đó, và được phép "nẫng tay trên" cầu thủ này với đúng giá mà PSV muốn bán. Không chỉ vậy, bạn còn có thể gửi các cầu thủ trẻ của mình tới các Feeder Club để thi đấu dưới dạng cho mượn nhằm lấy kinh nghiệm cọ xát.

Hệ thống tập luyện của FM 2007 không có nhiều cải tiến lắm vì có lẽ do "đồ cũ" vốn đã đáp ứng khá tốt những yêu cầu của người chơi. Công việc của bạn vẫn là sắp xếp các bài tập sao cho phù hợp với hướng phát triển của cầu thủ như Strength, Aerobic, Attacking, Defending... Muốn rảnh tay, bạn cần tuyển các trợ lý và HLV phó phù hợp để phụ trách mỗi nội dung và nhóm cầu thủ, sao cho đạt kết quả cao nhất. Chẳng hạn, để tìm HLV cho thủ môn, bạn cần có những người có điểm Goalkeeper Coaching tầm 18-20.

Đo lường trọng lượng truyền thông

Hệ thống media - truyền thông là một yếu tố không thể không nhắc tới khi nói về dòng game FM trong những năm gần đây. Tiếng nói của HLV ngày càng trở nên quan trọng và có ảnh hưởng rất lớn đến các cầu thủ cũng như toàn đội bóng. Các tình huống của trận đấu sẽ luôn được mổ xẻ sau tiếng còi mãn cuộc, từ những pha để bóng chạm tay dẫn đến penalty hay những lỗi đáng ra phải nhận thẻ phạt. Bạn sẽ phải bù đầu với các câu hỏi của cánh báo chí sau mỗi trận đấu dù thắng hay bại - điều rất bình thường với thế giới bóng đá thực. Thế nhưng, trong FM 2007, quan trọng nhất vẫn là đối thoại giữa HLV và cầu thủ. Những câu khích lệ trước, trong và sau trận đấu của HLV có thể tạo ra sự hưng phấn vô cùng quan trọng cho mỗi cầu thủ nhưng cũng có thể khiến những người khác không bằng lòng vì không được tin tưởng, và ngược lại. Ngoài ra, còn hàng loạt tình huống khác nữa như cầu thủ đòi đá chính, trốn tập, muốn ra đi, v.v...

Là 1 HLV chuyên nghiệp, bạn sẽ nhận được rất nhiều đánh giá của giới chuyên môn và cả từ các đồng nghiệp nhiều chuyện, nhưng đâu phải đánh giá nào cũng mang tính bạn bè, đó cũng là lý do thường dẫn đến các màn "đấu khẩu" căng thẳng giữa các HLV. Đôi khi những câu trả lời hóm hỉnh cũng đem lại một niềm vui mới cho người chơi. Không chỉ vậy, những phát ngôn trước và sau trận đấu của HLV sẽ ảnh hưởng rất lớn đến tinh thần của các cầu thủ, do đó, hãy nhớ dù có hăng say... cãi lộn đến đâu, bạn cũng đừng tập gương xấu cho các "học trò cưng" của mình. Nhìn chung, SI Games đã thành công khi đi sâu khai thác mặt truyền thông trong game.

Thử thách khả năng làm giàu

Bóng đá ngày nay luôn bị ảnh hưởng bởi tài chính, thế giới bóng đá trong FM cũng vậy. Ngoài việc giúp CLB đoạt nhiều danh hiệu, mục tiêu trở thành những tỷ phú bóng đá cũng là 1 đích ngắm dành cho người chơi. Dĩ nhiên, nguồn thu nhập chủ yếu của 1 CLB là từ các hợp đồng bản quyền truyền hình, quảng cáo, chuyển nhượng cầu thủ, bán đồ lưu niệm... Tất cả đều liên quan đến nhau rất chặt chẽ. Bạn sẽ có những hợp đồng lớn nếu CLB "danh nổi như cồn", không chỉ vậy, lúc này, hệ thống Feeder Club lại mang đến cho bạn những bước đi mới: quảng cáo thương hiệu, hoặc xây những trung tâm huấn luyện tại các quốc gia trên thế giới.

Tuy nhiên, ngoài các hợp đồng quảng cáo, một nguồn thu rất đáng kể và chịu ảnh hưởng bởi tài năng của HLV chính là các hợp đồng chuyển nhượng – trao đổi cầu thủ. Bạn cần có con mắt tinh đời, mang về những tài năng trẻ hay các cầu thủ vô danh với giá rẻ mạt, rồi chỉ sau 1 - 2 mùa bóng, "phù phép" biến họ thành những tên tuổi đi kèm những bản hợp đồng "nóng". Đó là công việc mà bất cứ HLV tài năng nào cũng phải thông thuộc.

Và để nâng cao tính cạnh tranh về tài chính, ở FM 2007 đã xuất hiện 1 bảng xếp hạng mới: Richest Clubs. Có xếp hạng là có mục tiêu đứng đầu, thêm 1 thử thách mới cho người chơi về khả năng làm giàu.

Đồ họa 2D vẫn hợp thời

Đúng là cần nhắc đến đồ họa nhưng không để chê bai như các phiên bản cũ. Lần đầu tiên người chơi FM được thưởng thức một phiên bản rực rỡ, đầy màu sắc: màu nền được thay đổi liên tục sao cho phù hợp với màu truyền thống của mỗi quốc gia, mỗi câu lạc bộ, mỗi giải đấu. Với các bộ kits, face pack (được

download dễ dàng từ trên mạng), bạn có thể nhìn thấy ảnh cá nhân của mỗi cầu thủ bên cạnh Profile, hay đơn giản chỉ là thay đổi các icon đã quá nhàm mắt. Thậm chí, chỉ cần vài thao tác, người viết đưa được hình chân dung hay avata của chính mình lên một bảng thành tích oai hùng. Tất cả đều thật là tuyệt, khác hẳn với những phiên bản "chỉ toàn chữ với chữ" mà người ta đã thường chê...

Điểm đáng tiếc duy nhất về đồ họa chính là hệ thống trận đấu vẫn chỉ là 2D chứ không phải 3D như một số tin đồn trước khi FM 2007 xuất hiện. Tuy vậy, với một số người chơi lâu năm thì chế độ đấu 2D vẫn giúp cho họ có được sự bao quát toàn sân. Dù sao thì FM 2007 đã không còn mặc bộ quần áo ảm đạm, nhợt nhạt ngày nào, thay vào đó là một dáng vẻ mới đầy sôi động, trẻ trung.

Khuyết hay ưu?

FM 2007 lại vấp phải những khuyết điểm đáng để các nhà sản xuất lưu tâm. Đáng kể nhất chính là lượng dữ liệu cầu thủ giảm đi rất nhiều so với FM 2006, dù là để tăng tốc độ chạy game, vì chính lượng dữ liệu đồ sộ bậc nhất của FM là điều giúp game được đánh giá cao hơn các trò chơi quản lý bóng đá khác. Nhưng dù sao thì chế độ "Load all players in nation" cũng khá hơn đôi chút khi người chơi được phép chọn lựa các quốc gia để tải dữ liệu. Nếu bạn muốn thử, hãy tải dữ liệu của Việt Nam, bạn sẽ thấy... Bí mật!

Các lựa chọn trả lời báo chí vẫn còn đơn điệu vì lặp đi lặp lại. Bên cạnh đó, hệ thống Tactic (chiến thuật) gần như chưa có bước "đột phá" nào đáng kể, trong khi AI của máy thì lại tăng lên rõ rệt khiến người chơi có thể cảm thấy khó khăn trong việc lựa chọn chiến thuật (tuy nhiên nhiều lúc đây lại là những thử thách không thể thiếu). Trong cái dở hóa ra lại có điểm hay. Những vấn đề này không thể lấn át cái mới đầy cuốn hút mà FM 2007 mang lại cho người chơi.

Đỉnh cao: Online hay LAN?

Một khi đã chán những danh hiệu dễ dàng có được khi chơi đơn, bạn có thể chuyển qua khám phá một phần chơi vô cùng thú vị của FM 2007: chơi mạng với 2 lựa chọn LAN và Online.

Khi chơi LAN, bạn chỉ cần 2 máy nối với nhau qua dây mạng, 1 máy tạo game và đánh dấu "Run as server" trong Menu Option, máy còn lại chỉ cần vào Network/Join game. Bạn sẽ cảm thấy vô cùng thú vị khi đối thủ chính là những tay chơi như mình. Cuộc đua trên bảng xếp hạng sẽ còn khốc liệt hơn rất nhiều với những bất ngờ mà bạn không thể phát hiện khi chơi với máy.

Với chế độ chơi Online, bạn có thể chơi qua việc đánh IP của máy chủ để join game với cách làm gần tương tự như trên, nhưng một cách đơn giản hơn, bạn có thể chơi FM qua giả lập mạng LAN bằng cách sử dụng chương trình Hamachi.

Nhưng dù là với hình thức nào, một khi đã chơi qua FM 2007, bạn không thể bỏ qua chế độ chơi LAN. Theo đánh giá của người viết, chế độ này mới là đỉnh cao của dòng game FM kể từ khi xuất hiện.

Hậu trường sân cỏ

Với 1 CLB trong tay, ngoài những hoạch định ban đầu, bạn cần có những chiến thuật cụ thể với từng đối thủ và một đội hình dày dạn kinh nghiệm trận mạc để làm nên chiến thắng. Thế nhưng, muốn duy trì mạch vinh quang, bạn còn cần một kế hoạch chi tiết với những phương án đào tạo, chuyển nhượng trên một nền tài chính vững mạnh cộng thêm uy tín trong lĩnh vực truyền thông. Tất cả những công việc rắc rối nhưng đầy thú vị đó đã tạo nên phiên bản Football Manager hoàn chỉnh.

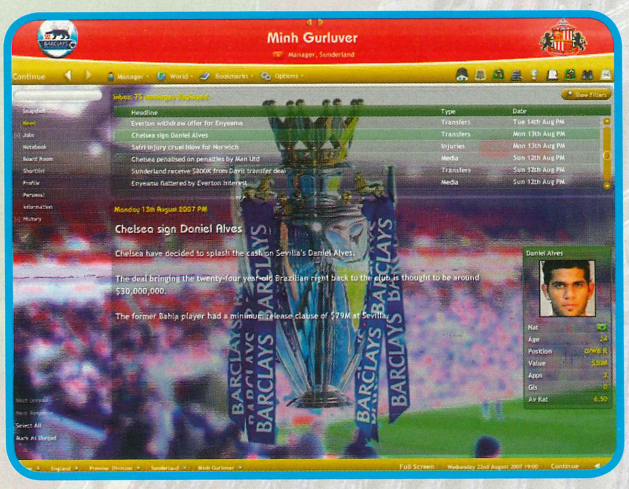
HỒNG LÂM

Ưu

- Dáng vẻ mới sinh động, nhiều màu sắc.
- Có nhiều yếu tố mới, hấp dẫn như hệ thống Feeder Club, bảng xếp hạng Richest Clubs.
- Game chạy nhẹ hơn.

Khuyết

Lượng dữ liệu bị giảm nhiều.



Chuyến Tàu Phương Đông

Agatha Christie

Murder on the Orient Express

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

AGATHA CHRISTIE: MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

PHÁT HÀNH	The Adventure Company
PHÁT TRIỂN	AWE Games
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	21/11/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU PIII 1,4 GHz, RAM 256 MB, VGA 64 MB, HDD 1,5GB, OS Windows ME/2000/ XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU P4 2 GHz hoặc tương đương, RAM 512 MB, VGA 128 MB

Murder on the Orient Express là tựa game được AWE Games sản xuất dựa theo cốt truyện của nhà văn viết tiểu thuyết trinh thám nổi tiếng Agatha Christie. Đây không phải lần đầu tiên hai tên tuổi này hợp tác với nhau, vào tháng 10/2005 game phiêu lưu trinh thám And Then There Were None đã ra mắt và tiếp theo là Murder on the Orient Express – Chuyến Tàu Phương Đông.

Thám tử bất đắc dĩ

Nhân vật chính Antoinette Marceau là người quản lý trên các chuyến tàu hỏa, cô được sếp giao nhiệm vụ tiếp đón, thu xếp cho thám tử lừng danh một chỗ trên toa tàu đã chật kín người. Không may, trong chuyến đi này lại xảy ra một vụ sạt lở tuyết, tàu phải dừng lại một vài giờ chờ dọn đường, đến lúc xong người ta mới phát hiện một hành khách đã bị chết tự lúc nào. Ngài thám tử bị thương khi tàu va chạm mạnh, nên Antoinette Marceau được thám tử đề nghị thu thập tất cả những chứng cứ liên quan đến cái chết của người hành khách. Hãy xem người quản lý này thể hiện năng khiếu điều tra của mình như thế nào nhé....

Bắt đầu game bằng việc đuổi theo ngài thám tử đến sân ga, trên đường đi bạn phải vượt qua những "chốt" chặn đường nho nhỏ là các

Antoinette Marceau

Là một người năng động và say mê truyện trinh thám. Cô ta rất ngưỡng mộ ngài thám tử lừng danh Hercule Poirot qua những vụ phá án của ông ta được đăng trên sách báo. Chuyến tàu này là một cơ hội để cô ta tiếp cận thần tượng và thực hiện ước mơ làm thám tử của mình.

Hercule Poirot

Người đàn ông đĩnh đạc với bộ râu được tỉa tót kỹ càng này là một nhà thám tử nổi tiếng. Ông chuyên đảm trách những vụ án liên quan đến các nhân vật có danh tiếng. Không may trong lần này ông bị chấn thương do va chạm mạnh nên chỉ đóng vai trò hỗ trợ Antoinette Marceau điều tra.

Bá tước Andrenyi

Tính cách của nhà quý tộc lịch lãm người Hungari này được mô tả là hay thay đổi, không giữ vững lập trường của mình. Ngoài ra ông ta lại hay ghen tuông vô cớ với vợ mình.

Nữ Bá tước Andrenyi

Elena là vợ của Bá tước Andrenyi, nét xinh đẹp quyến rũ của bà luôn là lí do khiến ông chồng quý tộc phải đề phòng "kẻ" lạ.

Đại tá Arbuthnot

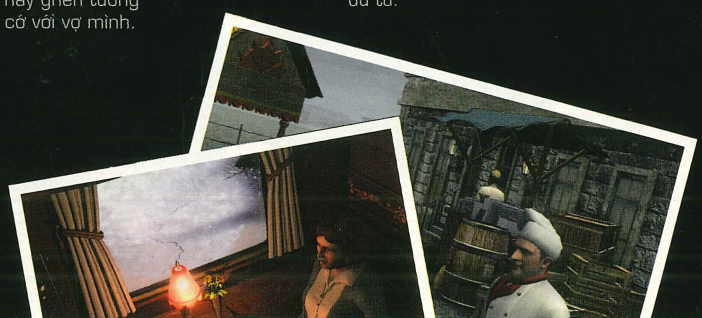
Đại tá Arbuthnot là người đàn ông trạc tứ tuần có dáng vẻ rất phong độ. Ông đã có thời gian dài phục vụ trong quân đội và là một người rất ưu tú.

Mary Debenham

Cô ta có phong thái của một người phụ nữ tự tin, mạnh mẽ, thông minh và có tính độc lập.

Công nương Dragomiroff

Tuy đã bước qua tuổi 80 nhưng bà vẫn còn giữ được sự sắc sảo và minh mẫn lạ thường. Thuộc dòng dõi hoàng tộc Romanoff, trông bề ngoài công nương có vẻ lạnh lùng nhưng thực chất đấy là một con người thân thiện, ấm áp.



nhân vật sẽ đi trên cùng chuyến tàu sắp khởi hành. Họ đưa ra những yêu cầu be bé như nhờ bạn chọn giúp con dao nào sắc hoặc đi lấy giùm cây dù bị bỏ quên.... những việc này xem như giúp bạn khởi động trước khi vào cuộc, và làm quen với các nhân vật trong game. Những vụ án của tác giả Agatha Christie thường có rất nhiều nhân vật, do đó để nắm bắt thông tin, hay đơn giản là nhớ tên và mặt từng người cũng là một vấn đề không nhỏ.

Công việc chính của người chơi là thu thập mọi tài liệu, chứng cứ và báo cáo cho ngài thám tử. Ông ta sẽ tham khảo và tiếp tục gợi ý cho bạn những bước tiếp theo. Phải nói rằng đây là một game đòi hỏi rất nhiều công sức, thời gian và sự kiên nhẫn của người chơi. Nếu không, bạn sẽ cảm thấy phát "cáu" khi cứ phải đi hết tất cả toa tàu để thu hộ chiếu của từng hành khách. Sau đó lại tiếp tục lộ trình cũ, để lấy dấu vân tay, rồi đi từng phòng để so cỡ giày... Đổi lại, bạn sẽ biết được nhiều điều thú vị, trong khi tập làm thám tử, chẳng hạn cách lấy dấu vân tay, đo cỡ giày khi không có đồ nghề chuyên dụng, mà sử dụng bột than và bột làm bánh. Khá thú vị đấy chứ, phải không bạn?

Murder on the Orient Express là dạng game nhấn và trỏ chuột góc nhìn người thứ ba. Đặc biệt đây là game thiên về lắp ráp đồ vật, bạn sẽ tìm thấy rất nhiều thứ để kết hợp hoặc phân tích trong khi điều tra. Thanh đồ dùng là công cụ hỗ trợ đắc lực trong quá trình "hành nghề" của bạn, nó có nhiều chức năng và được sắp xếp thành từng phần rõ ràng, như nơi chứa thông tin hộ chiếu, nơi lưu dấu vân tay, nơi lưu tài liệu và chỉ dẫn... Lưu ý mỗi khi nhặt được vật gì, bạn nên xem xét kỹ lưỡng bằng ô phân tích (hình kính lúp), có thể sẽ phát hiện thêm manh mối khác bằng cách xoay vòng một vật từ trước ra sau.

Những đoạn hội thoại trong game rất nhiều và cần thiết cho việc tìm hiểu thông tin. Bạn phải trải qua nhiều lần nói chuyện với mọi hành khách, sau đó phân tích tổng hợp thông tin với ông thám tử. Nhưng đừng lo là phải nghe và đọc nhiều nhé vì game được lồng tiếng khá tốt. Cộng thêm nhạc nền êm ái, game đem đến cho bạn một cảm giác thoải mái. Đồ họa dừng lại ở mức khá, cảnh nền được phối màu tươi sáng, các toa tàu được thiết kế khá chi tiết, từng toa đều có nét riêng biệt. Tuy nhiên chuyển động và nét mặt của nhân vật vẫn chưa uyển chuyển mềm mại, nhưng nếu so với And Then There Were None thì rõ là đồ họa của game có hơn.

Bất ngờ

Mỗi hành khách đều mang lên tàu một bí mật riêng và không muốn chia sẻ. Nhưng dường như mỗi người trong bọn họ là một mắt xích của vấn đề, đến tận cuối game mới được phơi bày. Một kết thúc có hậu cho các nhân vật và cho cả người quản lý Antoinette Marceau của chúng ta nữa.

THY ANH

Antonio Foscarelli

Antonio Foscarelli là người kinh doanh trong lĩnh vực mua bán xe ô tô. Mặc dù ông nói giọng Ý nhưng lại chen lẫn những từ lóng của Mỹ vì trước kia đã có thời gian dài sống tại Mỹ. Mỗi khi cười ông ta để lộ ra cái răng vàng chóe.

Cyrus Hardman

Thích nhai kẹo cao su, thích phô trương sự giàu có qua những bộ đồ và trang sức đắt tiền, đó là mô tả sơ bộ về người đàn ông mang tên Cyrus Hardman này.

Caroline Hubbard

Là một phụ nữ người Mỹ đứng tuổi có gương mặt bầu bĩnh hiền từ nhưng khi nói chuyện thì hiếm khi nào Caroline Hubbard để ai có thể ngắt lời của mình.

Hector McQueen

Chàng thanh niên 30 tuổi có dáng vẻ chỉnh chu này là thư ký riêng cho ông Samuel Rattchet. Đây là người dễ thay đổi cảm xúc.

Samuel Rattchet

Khi tiếp xúc với Samuel Rattchet, người ta sẽ có ấn tượng đó là một người đàn ông đáng kính, đầy lòng nhân ái. Không may, đây chính là chuyến tàu định mệnh của ông.

Bác sĩ Constantine

Ngài bác sĩ gốc Hy Lạp này là người cộc tính, rất dễ nổi nóng khi bị tra xét về nghề nghiệp chuyên môn, tuy nhiên ông lại có tài chuẩn đoán chính xác.

Greta Ohlsson

Greta Ohlsson đã được huấn luyện để trở thành y tá tại một trường dòng gần Istanbul. Người phụ nữ trung niên này tạo cho người đối diện cảm giác chậm chạp, ngu ngơ khi tiếp chuyện.

the Secrets of Atlantis

KHO BÁU THẦN THÁNH

THE SECRETS OF ATLANTIS: THE SACRED LEGACY	
PHÁT HÀNH	Nobilis
PHÁT TRIỂN	Atlantis Interactive
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	11/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	3CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz, 256MB RAM, VGA 32MB, HDD 2GB, Windows 98SE/2000/XP

Những truyền thuyết cổ xưa từng đề cập đến 3 kẻ thừa kế một kho báu nằm sâu trong lòng lục địa Atlantis. Thế nhưng, bí ẩn về kho báu thần thánh, bí ẩn của Atlantis sẽ vẫn chỉ là truyền thuyết nếu không có quyết tâm khám phá của con người...

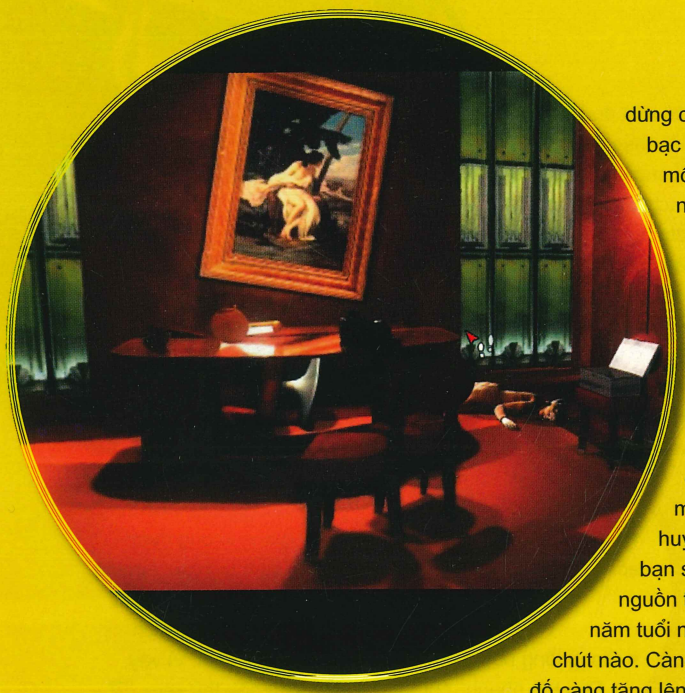
Đã có rất nhiều tựa game phiêu lưu như Atlantis: The Lost Tales, Atlantis III: The New World, Atlantis Evolution... đưa ra các giả thuyết, lập luận riêng về lục địa Atlantis. The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy (Atlantis V) tiếp tục mô tả các âm mưu và bí ẩn liên quan tới Atlantis. Phần V này được phát triển bởi Atlantis Interactive Entertainment, một studio thành lập năm 2003 do Eric Safar và Francois Brun - những người đã từng góp công phát triển Atlantis: The Lost Tales tại Cryo Interactive.

ĐỐI MẶT CÙNG THỬ THÁCH

Sau cuộc họp tại Đức (vào năm 1937), Howard Brooks đi cùng đồng nghiệp trên chiếc khinh khí cầu Zeppelin. Đột nhiên, Zeppelin rung lắc dữ dội. Dù mọi người hoảng loạn nhưng với kinh nghiệm của một kỹ sư hàng không, Howard vẫn giữ được bình tĩnh xem xét vấn đề. Ngay lúc đó, 2 người đàn ông thuộc giáo phái bí mật Thule xuất hiện đánh anh bất tỉnh. Mọi thứ trở nên hết sức tồi tệ khi Howard tỉnh dậy, chỉ còn mỗi mình anh trên khinh khí cầu.

Chuyện gì đã xảy ra? Băn khoăn, nghi vấn của Howard được một thương nhân giải tỏa phần nào - ông ta kể về bí mật của kho báu huyền bí ở Atlantis...

Sau khi làm cho áp suất trên khinh khí cầu Zeppelin mất ổn định (khiến Zeppelin rơi và tạo ra một vụ tai nạn hàng không, mọi dấu vết cũng sẽ bị xóa sạch), 2 người đàn ông bí ẩn đã tẩu thoát



bằng tàu cứu hộ. Công việc đầu tiên của Howard là phải sửa chữa để lấy lại áp suất cần thiết nhằm thoát tai nạn và tiếp tục cuộc hành trình. Tất nhiên, công việc này không quá khó với một kỹ sư hàng không như Howard. Một loạt việc phải làm ngay để cứu tàu mà chính bạn phải giải quyết: thay ống dẫn mới vào vị trí bị thủng, thay dây curoa bị cắt đứt của máy phát điện. Mọi việc sẽ trở nên đơn giản nếu bạn bình tĩnh. Đầu tiên, bạn lấy kìm để tháo một ống dẫn còn nguyên vẹn và thay vào chỗ ống bị hỏng. Kế đến thay dây curoa bị cắt, hãy thử nghĩ xem dây nào có đủ độ chắc cần thiết có thể sử dụng được? Thứ đó nằm ngay trên người bạn đó...

ẤN TƯỢNG VỀ CÁC CÂU ĐỐ

Thử thách đầu tiên này đã đầy chất hành động và tính logic. Mới chỉ là bắt đầu thôi đấy! Vì Atlantis V còn có một chuỗi câu đố khá đa dạng, phức tạp và phù hợp với cuộc phiêu lưu từ các quốc gia châu Âu sang những vùng đất huyền bí của châu Á xuyên suốt 30 phần chơi. Bạn sẽ có cơ hội giải quyết các tình huống đòi vận dụng các kiến thức thực tế để ghép những đồ vật lại với nhau, rồi rèn luyện tính kiên trì với những câu đố lắt léo mà game đưa ra. Có thể đó là mở một két sắt với quy tắc mở két thông thường trên thế giới; hoặc là những ván bài đỏ đen khi bạn dừng chân ở thiên đường cờ bạc Macao. Thêm vào đó, một loạt các câu đố nhỏ như Sudoku, sắp xếp đá, hình con rồng của người Trung Quốc sẽ rèn thêm cho bạn nhiều kỹ năng để giải các bài toán.

Sau khi giải được những câu đố hóc búa trên, bạn sẽ có đủ tự tin để bước vào các ngôi đền cổ ở Ấn Độ. Đó là một trong những thế giới huyền bí mà trí tò mò của bạn sẽ bị kích thích. Chế ngự nguồn trí tuệ cổ xưa hàng nghìn năm tuổi này thật không dễ dàng chút nào. Càng về cuối, số lượng câu đố càng tăng lên và khó hơn gấp nhiều lần. Nhưng như vậy mới đúng nghĩa là một game phiêu lưu giải đố, mới xứng đáng là một game kế thừa của dòng game Atlantis.

GỪNG GIÀ NHƯNG CHƯA CAY

Đội ngũ phát triển đã chứng tỏ sự dày dạn kinh nghiệm khi áp dụng những điểm tốt nhất của thể loại phiêu lưu vào Atlantis V. Rõ nhất là góc quay camera, game sử dụng góc nhìn người thứ nhất, giúp bạn quan sát bao quát và rõ hơn cảnh vật bên mình, dễ dàng tương tác với đồ vật xung quanh. Kế đó, con trỏ có tác dụng chỉ dẫn: khi di chuyển là hình đôi bàn chân, khi tương tác với những vật xung quanh là hình bánh răng.

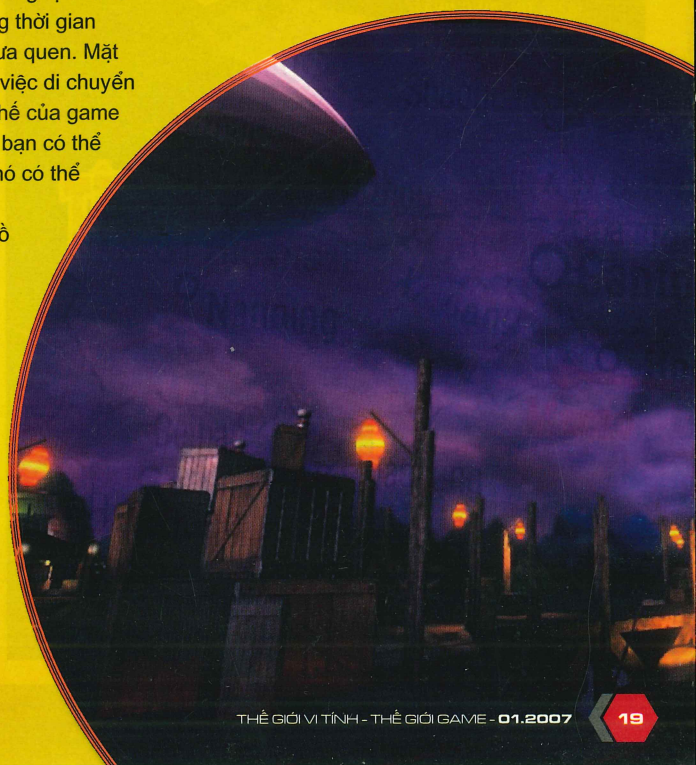
Có "trục trặc" nhỏ là do Atlantis V không hỗ trợ việc chọn nhanh trong quá trình di chuyển từ vị trí này sang vị trí khác nên sẽ "ngốn" mất một lượng thời gian tương đối nhiều nếu bạn chưa quen. Mặt khác, con trỏ khá nhạy nên việc di chuyển đôi lúc gặp khó khăn, hạn chế của game là không chỉnh lại được nên bạn có thể gặp cảm giác chóng mặt, khó có thể chơi trong một thời gian dài.

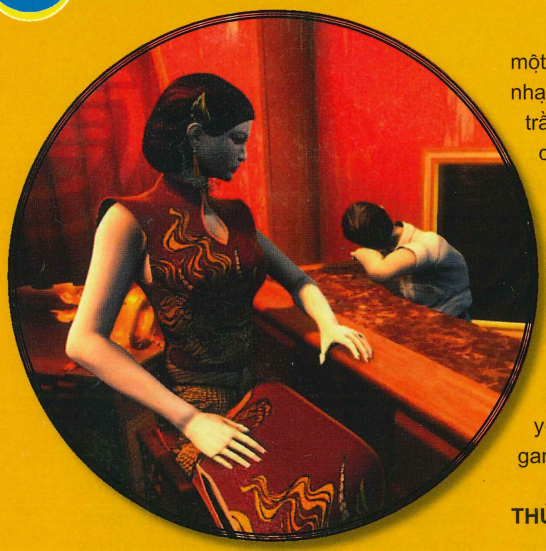
Thanh chứa đồ trong game được bố trí bên dưới, đơn giản, dễ nhìn, các vật dụng chứa trong đó nếu tương tác được chỉ việc kéo thả vào nhau là có thể ghép lại được. Việc bố trí này lúc đầu tỏ ra dễ nhìn, nhưng khi quá nhiều đồ thì lại là trở ngại khi phải chuyển qua chuyển lại vị trí trên thanh trượt dài nằm ngang.

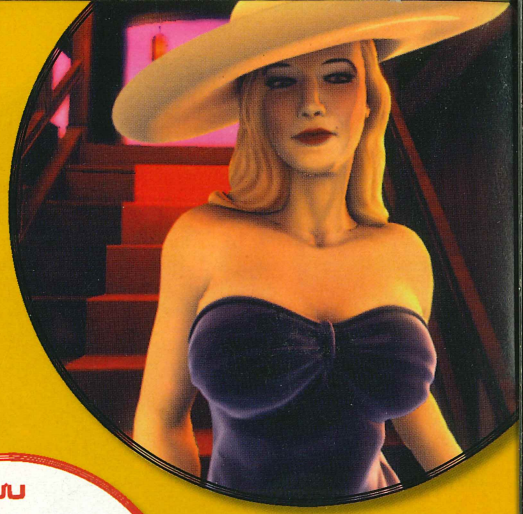
NHẸ NÊN CHƯA MỀM

Quang cảnh trong game rất đẹp, điểm dừng chân bạn sẽ đến đó là Trung Quốc, trên những sòng bạc trên thuyền ở Macao, rồi gặp gỡ nữ khảo cổ học Kate Sullivan, thuyền trưởng Blackwood. Rồi tiếp tục phiêu lưu tới Ấn Độ với ngôi đền ở Mesopotamia... Tổng cộng với 4 địa danh nổi tiếng, 30 phần chơi trong đó, ở mỗi nơi đều có những đặc điểm văn hóa độc đáo và ẩn chứa những bí ẩn đang chờ bạn khám phá.

Atlantis V không đòi hỏi nhiều về phần cứng. Với card màn hình 32MB, bạn đã có thể tận hưởng không gian 3D khá







một nhiệm vụ nào đó, sẽ có một đoạn nhạc khá dễ chịu, đồng thời nhạc nền sẽ trầm xuống như thể chúc mừng người chơi đã vượt qua thử thách. Hiệu ứng âm thanh cũng được chú trọng và làm rất tốt: khi bạn tiến về khu vực nào thì những tiếng phát ra ở đó sẽ dần dần to lên và các âm thanh ở khu vực khác sẽ giảm dần. Từ tiếng đồ vật va chạm, tiếng mưa rơi, tiếng bước chân và đặc biệt là tiếng sấm... gây nhiều yếu tố bất ngờ cho một game phiêu lưu.

mượt mà. Tuy nhiên, khi đi vào những chi tiết cụ thể thì game bắt đầu bộc lộ điểm yếu về đồ họa khi các chi tiết khá mờ, chỉ trên mức trung bình. Các nhân vật trong game cũng được xây dựng 3D nhưng có lẽ do tập trung vào cách chơi, câu đố, và những đòi hỏi không cao về cấu hình nên khá thô, cứng.

Nhạc nền trong Atlantis V có tiết tấu nhanh, mạnh, dồn dập, đẩy cảm xúc của người chơi lên ở những đoạn cao trào. Mỗi khi giải được một câu đố hay hoàn thành

ƯU

- Câu đố đa dạng và có độ khó cao.
- Âm thanh tốt, quang cảnh đẹp.

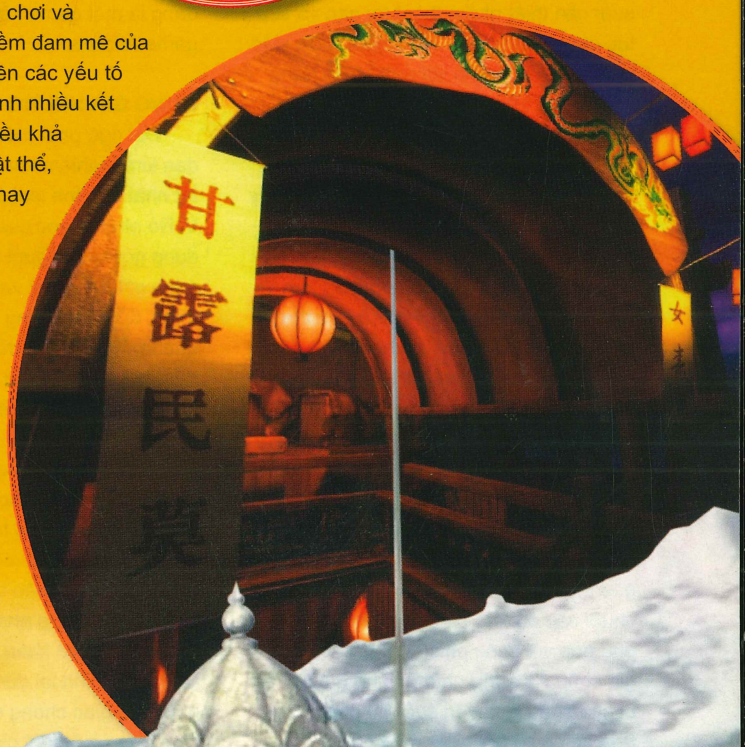
KHUYẾT

- Giọng lồng tiếng khô khan.
- Con trỏ nhanh, cốt truyện đơn giản.

THỬ TÀI GIẢI ĐỐ

Nếu bạn là một fan của game phiêu lưu hay đã từng chơi qua dòng game Atlantis thì The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy thực sự là một game đáng chơi và đáp ứng phần nào niềm đam mê của bạn. Nếu đánh giá trên các yếu tố như cốt truyện kịch tính nhiều kết thúc, nhân vật có nhiều khả năng tương tác với vật thể, trào lưu kết thúc mở hay có nhiều kết thúc thì game không được đánh giá cao. Nhưng game lại có đủ các câu đố thử thách người chơi. Vì vậy, bạn hãy thử xem.

NGUYỄN TRUNG



KỴ SĨ RỒNG

Thăng trầm Alagaesia

Cách đây rất lâu ở vùng đất Alagaesia, bầu trời từng bị che lấp bởi đôi cánh của những con rồng và cưỡi trên lưng của chúng là những kỵ sĩ rồng – những bậc thầy về y dược, triết học và pháp thuật vĩ đại nhất. Họ đã cùng nhau gìn giữ hòa bình và dẫn dắt Alagaesia đến một thời đại hoàng kim rực rỡ. Hào quang của Alagaesia chỉ bắt đầu đen tối khi Galbatorix, một kỵ sĩ rồng trẻ tuổi, mất đi người bạn rồng đồng hành trong cuộc chiến với loài Urgals tàn bạo. Galbatorix trở nên điên loạn trước việc từ chối cung cấp một con rồng khác của các kỵ sĩ tiền bối. Cùng những kỵ sĩ trẻ phản đồ khác, Galbatorix sử dụng thần chú hắc ám tiêu diệt các kỵ sĩ tiền bối. Galbatorix xưng vương, mở ra một thời kì đen tối và phức tạp với những cuộc xung đột liên miên giữa Galbatorix với người Elf, người lùn và loài người. Một cuộc chiến khốc liệt kéo dài hàng chục năm...

Trở về với thực tại, chúng ta thấy Eragon, cậu bé mồ côi sống với cậu mợ ngay từ lúc lọt lòng, trong chuyến đi săn trong rặng núi Spine, tình cờ tìm thấy một hòn đá xanh sáng ngời. Hòn đá được Eragon đem về, nó rạn nứt và từ đó một con rồng con hung dữ xuất hiện. Eragon chạm tay vào rồng con, tức thì một ký hiệu ánh bạc hiện trên bàn tay cậu. Cậu bỗng nhận ra một mối giao cảm tâm linh kỳ lạ giữa mình và rồng con. Eragon không biết rằng, cái ngày định mệnh đó sẽ thay đổi hoàn toàn số phận cậu, số phận của một kỵ sĩ rồng thế hệ mới...

Eragon đặt tên rồng con là Saphira và lén nuôi. Vào ngày Saphira trưởng thành, 2 kẻ lạ mặt được bạo chúa Galbatorix phái đến truy lùng trứng rồng đã thiêu rụi gia đình cậu. Khi Eragon trở về, chỉ tìm thấy cậu Garrow đang hấp hối. Eragon rất giận dữ và quyết báo thù cho gia đình mình. Cùng Saphira và ông lão kể chuyện Brom, Eragon bắt đầu đặt chân lên con đường trở thành một kỵ sĩ rồng huyền thoại...

Eragon, tiểu thuyết của tác giả Christopher Paolini, trở thành một trong số rất ít sách bán chạy nhất của thể loại fantasy. Chiến thắng giòn giã của bộ truyện, giống như 2 tác phẩm nổi tiếng khác là Harry Potter và Lord Of The Ring, đã được các nhà làm phim chuyển lên màn ảnh rộng. Trước khi phim ra mắt, tác phẩm được hâm nóng bằng một trò chơi điện tử "ăn theo". Không biết bộ phim sẽ thực hiện cốt truyện ra sao, nhưng game Eragon đã không tường thuật hết cái hay của nội dung truyện như kỳ vọng. Các diễn biến khá vội khiến những người chưa đọc Eragon khó cảm nhận được chất bi tráng, những tình tiết bất ngờ, ngoạn mục và kịch tính... nên game chưa thật đi vào lòng người chơi.

Chém - chặt thôi sao!

Eragon được phát triển bởi 2 hãng kỳ cựu làng game hack-'n'-slash: Stormfront và Amaze vốn đã để lại dấu ấn trong lòng nhiều người chơi qua các tựa game Lord Of The Ring (LOTR) và Demon Stone. Với Eragon, câu hỏi đặt ra là họ làm thế nào để thể hiện tiểu thuyết Eragon một cách hoàn hảo, sáng tạo và mới mẻ hơn những người anh em trên hầu hết các hệ máy chơi game hiện nay.

Eragon vừa là một kiếm sĩ với những đường kiếm "trời giáng", vừa là một cung thủ "bách phát bách trúng", về sau sử dụng pháp thuật vô song nhằm tiêu diệt đối thủ. Ngoài ra, bạn cũng phải học cách phòng thủ, lăn lộn, tránh né các đòn tấn công của đối thủ. Một điểm nhấn nổi bật của Eragon là trong các trận giao tranh, bạn có thể đá và đẩy đối thủ vào gai nhọn, lửa cháy hoặc từ trên cao dư sức đưa đối thủ về bên kia thế giới mau lẹ. Những đòn combo mạnh mẽ, dứt khoát và đẹp mắt. Các nhân vật có những cử động rất linh hoạt, uyển chuyển làm người chơi thích thú.

Rắc rối chỉ bắt đầu khi người chơi khám phá ra: họ sẽ không nhận được đòn combo nào mới ngoài những combo đã có sẵn. Sự đơn giản dễ nắm bắt trong hệ thống chiến đấu Eragon nhằm hướng đến người chơi là các fan của bộ tiểu thuyết – phim. Stormfront cũng buộc chúng ta phải thừa nhận sự đã tay trong từng chiêu thức và nếu không khó tính, các thế đánh bài bản cộng thêm sự linh hoạt sử dụng kiếm - cung - pháp thuật của Eragon đủ để bạn hài lòng.

ERAGON	
PHÁT HÀNH	Vivendi Games
PHÁT TRIỂN	Stormfront Studios; Amaze
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	14/12/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 1,4 GHz, RAM 512 MB, VGA GeForce hoặc ATI Radeon 128 MB, HDD 4 GB, OS Windows 2K/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU P4 1,7GHz, RAM 512MB, VGA 128MB

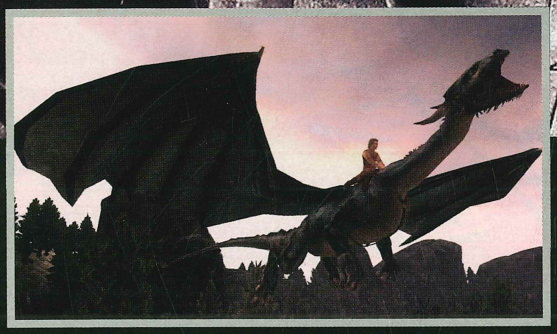
Bù lại hạn chế về các đòn đánh combo, càng về sau nhân vật Eragon càng học thêm các phép thuật mới: truyền phép vào những mũi tên, phép lửa thiêu đốt những đối thủ hung hăng nhất, phép tạo vòng bảo vệ, phép di chuyển vật thể để kéo - đẩy đối thủ hoặc nâng đồ vật. Trong đó phép di chuyển vật thể là chìa khóa rất quan trọng để giải quyết các câu đố, dùng nó để bắc cầu bằng những thanh gỗ rời rạc, phá vỡ một mảng tường làm chỗ đu bám... So với các sản phẩm trước của Stormfront vốn đơn giản, Eragon đã thêm chút chiều sâu vào lối chơi đánh đấm bình thường. Các màn chơi được thiết kế hài hòa: có những chỗ bạn phải nhảy, leo trèo, có chỗ hành động thầm lặng, giải các câu đố nhỏ, tránh tình trạng "chạy mãi về phía trước" như trong LOTR. Với bản chất là một game hành động hack-'n'-slash, tính đánh đố của Eragon không cao nhưng đủ để giúp game thú vị hơn trong mắt người chơi.

Eragon là một kỵ sĩ rồng, nhưng các màn chơi có rồng lại chỉ chiếm 1/6 tổng số màn! Bạn sẽ có 3 màn điều khiển rồng. Saphira sẽ phả hơi thở nóng bỏng, những cái quật đuôi trời giáng và Eragon thực hiện những phát cung thiện xạ khi đang bay trên tuyến đường cố định từ điểm A đến điểm B. Trong một vài màn chơi có các điểm mốc để Eragon kêu gọi Saphira đến cùng chiến đấu, trong lúc Eragon tả xung hữu đột dưới đất thì Saphira quần thảo trên bầu trời tiêu diệt lính bắn cung trên cao, ném đá đập vỡ các tòa thành hoặc thiêu rụi cánh đồng cùng quân lính trong đó. Khá ấn tượng, đúng không bạn?

Song hành cùng Eragon, ngoài Saphira còn có một người bạn đồng hành mà người chơi thứ 2 có thể "nhảy vào" điều khiển. Nếu bạn chơi một mình cũng không có gì phải lo vì đồng đội máy của bạn là một chiến binh thực thụ và biết rõ phải làm gì để hỗ trợ cho bạn tốt nhất. Trí thông minh của đối phương cũng tạo được ấn tượng tốt trước khi bị "lộ tẩy". Chiêu nhảy lên cao rồi chém xuống quá mạnh không đối thủ nào đỡ được, pháp thuật lửa biến đối phương thành những anh hề trong các bộ phim hài cổ điển: vừa chạy đến các bờ vực nhảy xuống tự sát vừa la om sòm. Camera trong game bị khoá ở một góc cố định làm giảm tính hấp dẫn của game. Những lỗi trên làm giảm khát vọng chiến thắng trong người chơi, như các game hack-'n'-slash đỉnh cao khác. Cần gì phải cố gắng khi chỉ với vài thủ thuật "gian xảo" bạn đã có thể hoàn thành Eragon dễ dàng.

Stormfront đã từng để lại dấu ấn khó quên bằng không khí chiến tranh ngùn ngụt lửa trong LOTR và Demon Stone. Đến với Eragon, có thể do bản thân câu chuyện chưa có những cảnh chiến đấu hoành tráng, đông đảo như LOTR, nên sự phấn khích khi chơi không quá cao nhưng được dàn trải khá đều. Những cảnh đẹp nhất, hùng vĩ nhất, những trường đoạn làm người chơi hưng phấn nhất đều nằm ở sau. Eragon còn phải học tập cách LOTR thể hiện, đơn cử cuộc chiến cuối game giữa đạo quân của bạo chúa Galbatorix và những con người quả cảm xứ Daret xinh đẹp chẳng thể nào sánh được trận đánh Helm's Deep kinh điển dồn dập "biển người".

Những cảnh chiến đấu trên cầu treo vắt vẻo ngang thác nước đổ ầm ầm trắng xóa, khu vực đen tối ẩm thấp của pháo đài; các đoạn phim chuyển cảnh như bước ra từ tranh thần thoại; các hiệu ứng đổ vỡ, lửa, ánh sáng, sương mù trông rất có hồn... Tuy nhiên đồ họa của Eragon khá mờ nhạt khi đem lên bàn cân với những tựa game next-gen sắc sảo khác. Được cái cấu hình game trên PC khá nhẹ, phù hợp đông đảo người dùng.



Âm thanh tuyệt vời của Eragon làm bạn không thể chê trách vào đâu được. Chất nhạc giao hưởng gothic vừa mượt mà, trầm bổng, vừa hào hùng thúc giục với giọng nữ bè phụ họa. Tiếng đánh đấm nghe khá "bén" và có "sức nặng". Còn lồng tiếng thì miễn chê, do chính các diễn viên đóng phim thực hiện nên các đoạn thoại xuyên suốt game khá công phu và biểu cảm. Phần âm thanh đã đóng góp rất lớn trong việc tạo không khí cho Eragon.

Đừng vội kết luận

Vào thời điểm này năm kia, đã có nhiều game được tạo ra chỉ nhằm quảng cáo cho bộ phim sắp sửa tung ra màn ảnh rộng. Chính những tác phẩm thiếu chất lượng này đã gây ra định kiến và khiến các game thủ gọi chúng bằng cái tên thiếu thiện cảm là game "ăn theo". Eragon tuy còn nhiều thiếu sót nhưng đây mới chỉ là phần 1, game vẫn còn tiềm năng và hy vọng Stormfront biết phải làm gì để khắc phục sai lầm trong các bản sau. Nhìn chung mọi mặt của game đều đạt trên mức trung bình. Sao bạn không thử nhập vai kỵ sĩ rồng dũng cảm Eragon xem game có thể thay đổi được định kiến của bạn dành cho các game "ăn theo" hay không?

ĐẠI NHẬT

Tác giả của Eragon

Chẳng mấy ai ngờ một tiểu thuyết viễn tưởng hay (và dài) như thế lại do một cậu bé 15 tuổi sáng tác. **Christopher Paolini** sinh ngày 17 tháng 12 năm 1983 tại miền nam California, nhưng được nuôi dưỡng và trưởng thành tại khu vực Thung Lũng Thiên Đường (Paradise Valley) của Montana. Là tiểu thuyết gia người Mĩ gốc Ý, Paolini đã học ở nhà và tốt nghiệp trung học năm 15 tuổi. Sau khi tốt nghiệp, cậu bắt đầu thực hiện những gì mà như ngày nay chúng ta biết, Eragon và các bản kế tiếp của cuốn tiểu thuyết.

Năm 2002, Eragon được cha mẹ Paolini xuất bản qua công ty xuất bản nhỏ Paolini International, LLC. Để quảng cáo cho cuốn tiểu thuyết, Paolini đã du hành qua hơn 135 trường học và thư viện, thảo luận về việc đọc và viết. Suốt chuyến chinh phục độc giả này, cậu đã mặc "một bộ đồ trung cổ với áo đỏ, quần đen to (lượn sóng), giày buộc ren, đội mũ cát két vui nhộn". Paolini vẽ các ảnh mô tả cho bản in Eragon đầu tiên: đôi mắt Saphira. Bao gồm cả các tấm bản đồ cho thế giới Eragon nữa.

Vận may đã đến với Paolini khi hãng in nổi tiếng Alfred A. Knopf ở New York thích thú bộ truyện và quyết định đỡ đầu cho Eragon. Ở độ tuổi 19, Paolini đã đứng vào hàng tác giả có sách bán chạy nhất của tờ New York Times. Tuy tác phẩm còn hơi non một tí nhưng đã có thể so kè "ngon lành" với Harry Potter lừng danh. Bộ ba: Eragon, Eldest, và cuối cùng là Inheritance, từng được đồn sẽ mang tên Empire, bắt đầu bằng chữ E và gồm 6 chữ cái. Nhưng nhà xuất bản Knoft chưa ấn định tên chính thức cho phần 3 này.

Rời khỏi những trang giấy, Paolini là một người hơi bị mù màu, thích âm nhạc cổ điển và ăn chay. Thiên nhiên có ảnh hưởng lớn đến các trang sách của Paolini. Thung Lũng Thiên Đường là 1 trong những nguyên liệu chính tạo cảm hứng cho cậu. Ngày 15 tháng 12 năm 2006, bộ phim Eragon dự định sẽ ra mắt công chúng với 2 diễn viên người Anh: Eward Speleers - vai Eragon và Jeremy Irons - vai Brom.

FORGOTTEN REALMS® NEVERWINTER NIGHTS™ 2

Được xem là một trong những game nhập vai thành công nhất trên hệ PC, từ khi phát hành đến nay, Neverwinter Nights đã luôn được các fan của thể loại nhập vai ủng hộ. Đó chính là động lực lớn nhất để Osbidian Entertainment và Bioware mạnh dạn đưa cuộc hành trình trong thế giới D&D (Dungeons & Dragons) sang một chương mới – Neverwinter Nights 2.

Vào lễ hội thu hoạch, dân làng West Harbor vui vẻ ăn mừng, ca hát. Mọi chuyện diễn ra khá thanh bình như một bản nhạc đồng quê. Thế nhưng, khi ánh mặt trời không còn hiện hữu, một thảm họa đã xảy ra... Mang trong mình một quá khứ còn nhiều dấu hỏi, lại sở hữu vật bí ẩn, người hùng theo lời cha hướng về Neverwinter, nơi vừa trải qua một cuộc chiến tàn khốc, đi tìm lời giải đáp.

Hấp dẫn cũ - mới đan xen

Neverwinter Nights 2 (NWN2) sử dụng hệ thống D&D phiên bản 3.5. Tuy có nhiều tính năng mới nhưng nhìn một cách tổng quát, "nét mới" trong NWN2 chính là sự quay về cái gốc của thể loại game nhập vai cổ điển.

NWN2 bổ sung một số chủng tộc mới là Aasimar, Tiefling... thêm class Warlock và các pestige class (chỉ có thể chọn khi đã đạt được một số điều kiện nhất định) như Duelist, Shadow Thief of Amn... Tổng cộng có 16 race,12 class và 17 pestige class đủ cho người chơi có thể tự do kết hợp để tạo nhân vật vừa ý mình. Một điểm chú ý trong khâu chọn nhân vật là các race mới như Aasimar hay Tiefling mang những đặc tính mạnh hơn các race khác nên việc lên cấp (level) sẽ chậm hơn. Kế đến là các tùy chọn về khả năng, đặc điểm. Một phần khá quan trọng trong khâu tạo nhân vật là "định hướng nghề nghiệp" (bằng cách trả lời những câu hỏi trong game). Lựa chọn này không chỉ đưa ra một chuẩn cho class mà bạn chọn, hành động của bạn trong quá trình

ành trình BÍ ẨN

NEVERWINTER NIGHTS 2

PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Osbidian Entertainment
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	31/10/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,4GHz, 512MB RAM, VGA 128MB Geforce 6600 hoặc Radeon 9700, HDD 6,5GB, Windows 2000/ XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3,0GHz, 1GB RAM, VGA 128MB Geforce 6800 hoặc ATI X800

chơi mà còn ảnh hưởng đến kết thúc của game. Ngoài ra còn có các phần mang tính chất "thanh sắc" như chọn mặt và chọn giọng nói. Tất cả để có tạo được một nhân vật không giống ai mà chỉ giống như tưởng tượng của bạn.

Về cơ bản, lối chơi của NWN2 vẫn rất quen thuộc: đi từ mảnh đất này qua mảnh đất khác, chui từ tầng hầm này sang tầng hầm khác, săn đồ, lên cấp... Đáng chú ý là nhân vật Henchmen quen thuộc trong phần 1 đã được "lên đời" trở thành nhân vật có thể điều khiển được. Không chỉ thế, nhóm đồng hành của bạn lúc này đã tăng lên 4 người. Với đội hình đa dạng, các trận chiến sẽ thú vị hơn vì bạn có rất nhiều phương án để tấn công. Mô hình cơ bản là Fighter làm tanker, "em" Rouge đảm nhận việc đánh lén, Ranger bắn cung từ xa và Wizard/Soccerer dùng phép hỗ trợ. Cao cấp hơn nữa là các cách kết hợp đặc biệt cho từng trường hợp và cho từng loại đối thủ (cả nhóm chiến binh có hơn 10 người, nhưng bạn chỉ được chọn 4 người). Trong tiến trình chơi, các nhân vật sẽ được học thêm nhiều loại kỹ năng, phép thuật phong phú khiến trận chiến càng thêm phần "màu sắc".

Bật mí một chút: khi đã đi được 2/3 chặng đường, người chơi sẽ có cơ hội quản lý một tòa lâu đài và chiêu mộ nhân tài để phục vụ cho sứ mệnh cao cả.

Nhắc đến những trận đánh trong NWN2, ta sẽ nhận ra sự ảnh hưởng từ dòng game Starwars: Knights of the Old Republic cũng do Bioware/Osbidian sản xuất. Khi lâm trận, bạn có thể điều

khiến các nhân vật "xuất" những đòn đánh khác nhau và theo thứ tự nhất định. Nếu cần, có thể dùng phim spacebar để dừng game, thiết lập đội hình, đòn đánh rồi lại tiếp tục ấn spacebar để trở lại. Cách này sẽ làm nhịp độ của các trận chiến trong game giảm đi do bạn phải thiết lập khá nhiều đòn đánh không chỉ cho nhân vật của bạn mà còn cho cả những người đồng đội nữa. Mặc định của NWN2, các nhân vật đồng hành sẽ tự chiến đấu mà không cần bạn can thiệp nhưng chiến đấu có hiệu quả hay không lại là chuyện khác. Bằng một số thiết lập sẵn ở mục Behaviors, họ sẽ có hành động tương ứng như luôn luôn dùng Stealth mode, dùng những phép thuật siêu mạnh...

Đó là trên lý thuyết, còn lúc lâm trận ít khi "bộ não máy" chiến đấu hiệu quả. Trong một số trường hợp, đồng đội bạn chẳng thèm "uống máu" khi sắp chết; Hay anh chàng tanker lại chạy lăng xăng đi đánh một đối thủ ở tít tận đâu, bỏ mặc đội hình "chân yếu tay mềm" ở lại hứng đòn. Giải pháp lúc đó là dừng game, ra lại chỉ thị cho từng nhân vật, hay mạnh tay hơn nữa là thiết lập toàn bộ nhân vật ở chế độ Puppet mode (trong mục Behaviors). Với thiết lập này, bạn bảo gì, máy làm đó; cách này rất thích hợp cho những ai muốn dùng những miếng phối hợp hiệu quả nhưng đánh hết phép là lại phải dừng để ra lệnh tiếp. Nhận xét như thế thôi chứ không thể phủ nhận rằng lối chơi trong game rất hấp dẫn bởi sự đa dạng gần như không giới hạn.

NWN2 đã có những thay đổi đáng kể so với phiên bản đầu tiên. Rất hay và rất đáng ghi nhận. Tuy vậy, nếu bạn là fan lâu năm của thể loại RPG cổ điển thì sẽ nhận ra NWN2 đang hướng về những giá trị đã có sẵn trong Baldur's Gate 2, những giá trị được xem là chuẩn cho thể loại RPG cổ điển. Mặt tốt của nó là khiến cho các fan lâu năm tìm lại được cảm giác quen thuộc cũng như thoả mãn về chất lượng của gameplay và hạn chế là gần như không có được sự cách tân trên nền D&D.

Luyện khả năng ứng xử

Cái hay của game được xây dựng trên nền D&D chính là ở cốt truyện và thế giới rộng lớn. NWN2 cũng không nằm ngoài quy luật đó. Sự bí ẩn ở đầu chuyến phiêu lưu tiếp tục được mở rộng và đan chéo nhiều tình tiết bất ngờ ở các màn chơi kế tiếp. Bạn sẽ gặp nhiều nhân vật, quái vật có dấu ấn riêng không chỉ ở tên tuổi, hình dáng mà còn ở tính cách. Một Khelgar - người Dwarf nhưng luôn "mơ mộng" một ngày có thể trở thành thầy tu bởi một lí do khá buồn cười: "những thầy tu luôn chiến thắng trong các cuộc đánh nhau". Hay cô nàng Neeshka khá nhí nhảnh, hay bất đồng ý kiến với Khelgar...

Điểm tạo nên cái hay trong cốt truyện NWN2 chính là sự ảnh hưởng của những nhân vật đồng hành vào các chuỗi sự kiện, vì sự có mặt của mỗi nhân vật trong từng hoàn cảnh sẽ mở ra một hướng đi riêng, từ đó kéo theo một chuỗi hệ thống các nhiệm vụ phụ đi kèm có nội dung liên quan đến câu chuyện, số phận của họ. Nếu bỏ thời gian thực hiện những nhiệm vụ đó, chúng ta không chỉ hiểu rõ hơn về người bạn đồng hành của mình mà còn có khả năng giúp cho người bạn này học thêm được một số kỹ năng chiến đấu mới. Qua đó, phần nào chúng ta thấy được ngoài những nhiệm vụ chính, hệ thống nhiệm vụ phụ cũng rất đa dạng. Chưa kể đến vô vàn những nhiệm vụ phụ mà bạn có thể nhận được thông qua việc nói chuyện với những người dân trong vùng.

Khi nhắc đến việc thực hiện các nhiệm vụ trong game không thể không nhắc tới cách ứng xử. Như đã nêu ở trên, từ lúc tạo ra nhân vật, bạn phải chọn cho mình một "số phận" - chuẩn cho từng hành động trong game. Chính hay

tà đều phải dựa vào đây. Nếu chọn nhân vật chính đi theo con đường của chính nghĩa thì những hành động dâm thuê chém mướn, "xin đểu"... sẽ dẫn đến việc người hùng đi trật lý tưởng định sẵn và nhân vật không lên cấp được. Tuy thế, nếu cứ răm rắp chọn những câu trả lời mang đậm tính "anh hùng chủ nghĩa" thì bạn có khả năng phải "sống bằng niềm tin", bởi hầu hết các lựa chọn tương ứng đều hướng bạn đến con người không màng danh lợi, không trọng vật chất. Mà hành trình thì dài, đi đâu cũng cần tiền! Vì thế hãy lựa chọn cho thật khéo và linh hoạt.

Chưa dừng lại ở việc ảnh hưởng đến định hướng chính tà ban đầu, từng hành động của bạn sẽ tác động ngược trở lại các nhân vật đồng hành. Họ có thể phản đối, có thể bằng lòng, nhưng có một điều chắc chắn là không ai giống ai. Bạn bối rối lựa chọn sao cho chính tà phân minh bao nhiêu, thì sẽ vã mồ hôi chiều lòng họ bấy nhiêu. Với NWN2, nhân vật đồng hành lại là một phần không thể thiếu, ăn sâu vào từng tình tiết, thế nên một hành động thiếu cân nhắc có thể gây ra chuỗi hậu quả về sau, thậm chí họ có thể quay lưng với bạn. Rất may, trong game có tính năng kiểm tra mức độ thuyết phục (influenced) của nhân vật đồng hành. Bạn cần để tâm đến cách ứng xử của mình và nếu cẩn thận hơn, hãy save game trước khi ra quyết định.

Thoát khỏi bóng chơi đơn

Osbidian cung cấp cho NWN2 một hệ thống chơi mạng rất mạnh với khả năng hỗ trợ đến 64 người chơi cùng lúc. Thêm vào đó, sự đa dạng trong việc lựa chọn những cuộc phiêu lưu khiến phần chơi mạng của NWN2 độc lập với phần chơi đơn. Lúc này, bạn hoàn toàn thoải mái thưởng thức gameplay của game mà không phải lo nhiều về những hạn chế như AI hay tình trạng phải load cảnh khá nhiều (điều này thường thấy khi bạn chơi theo cốt truyện chính). Có thể nói phần chơi mạng của NWN2 càng đưa game gần hơn với những tiêu chí cơ bản của D&D: cuộc phiêu lưu là của chính bạn. Mặt khác, người chơi có thể tự tạo ra cuộc phiêu lưu của chính mình bằng bộ công cụ do nhà phát triển cung cấp. Do đó, giá trị chơi lại của game rất cao.

Vẫn chưa trọn vẹn

NWN2 chứa đựng những thiếu sót làm giảm sự hưng phấn của người chơi. Đầu tiên phải kể đến góc nhìn của game. Góc nhìn cận cảnh rất khó điều khiển, bắt chặt vào nhân vật chính và thường xuyên quay tít theo hướng di chuyển đến chóng mặt. Còn góc nhìn từ trên xuống thì cảnh vật trông "bé tí teo".

Thêm một sự thiếu toàn vẹn nữa là phần vật dụng trong game. Số lượng rất nhiều, rất đa dạng, đó là điểm rất tốt. Thế nhưng hệ thống chứa đựng lại quá tồi! Mọi item nhặt được đều cho hết vào các ô chứa mà không hề có khả năng tự sắp đặt. Vật dụng thì "nhỏ nhỏ xinh xinh" nên việc tìm đúng món đồ nằm ở đâu quả là một vấn đề nan giải. Hệ quả tất yếu là nhiều vật dụng dùng cho việc tạo đồ bị người viết bán sạch cho... gọn.

Cuối cùng, một lỗi về phần hệ thống đó là game thi thoảng chạy không được ổn định. Ngay sau khi phát hành game, nhà sản xuất đã tung ngay ra bản patch lên tới 82MB để sửa rất nhiều lỗi nhỏ.

Đồ họa và âm thanh

Với hiệu ứng chính là bloom làm cho ánh sáng trở nên "thật" hơn, toàn bộ khung cảnh trong NWN2 như được bao trùm bởi một lớp sương. Từ vùng làng quê West Harbor cho đến vùng đô thị như thành phố Neverwinter, tất cả như chìm trong mờ ảo. Tông màu sử dụng trong NWN2 cũng khá đa dạng, mỗi vùng đất đi qua là một màu sắc khác nhau: hầm ngục tối tăm, cánh đồng trải nắng vàng... Đặc sắc nhất chính là khi hiệu ứng của phép thuật được phô diễn, không chỉ là màn biểu diễn chói lòa của ánh sáng khi dùng phép Lighting mà còn là những vệt lửa lan khắp màn hình của phép Firebrust, hay vầng hào quang bao quanh mỗi nhân vật khi dùng Aura. Kế đến là sự chi tiết trong việc thể hiện những bộ áo giáp trong game. Đẹp và sáng loáng. Rõ ràng, phần đẹp nhất trong game chính là phần hiệu ứng. Nhưng để tận hưởng được toàn bộ cảnh đẹp, bạn phải chỉnh góc nhìn cận cảnh mới thấy rõ được, còn ở góc nhìn từ trên cao mọi thứ đều bình thường.

Đi kèm với mảng đồ họa là phần âm thanh rất hay của game. Không được hoành tráng như phần nhạc của Oblivion nhưng những bản giao hưởng rất đa dạng, phù hợp với từng hoàn cảnh, hỗ trợ đáng kể cho tiết tấu của

game. Nhìn chung, tuy phần hình – âm của NWN2 không quá xuất sắc với yêu cầu đề ra nhưng cũng đủ để tạo ra một thế giới rộng lớn, đầy màu sắc.

Đáng để chơi

Với 4 năm phát triển, có thể phần trình diễn của Neverwinter Nights 2 không thật thành công như những gì mọi người kỳ vọng, nhưng với cốt truyện sâu xa, nhiều nút thắt, hệ thống nhân vật đa dạng, đồ họa và âm thanh tốt, NWN2 vẫn là một đại diện ưu tú cho dòng game nhập vai cổ điển.

VÂN ANH

Ưu

- Cốt truyện hay.
- Gameplay đa dạng.
- Có giá trị chơi lại cao.

Khuyết

- Góc nhìn khá khó chịu.
- Cấu hình đòi hỏi hơi cao.

"Viết" bằng tranh

Đặc biệt trong bài viết này, mời các bạn cùng thưởng thức "bài viết" bằng tranh do bạn Việt Bá (The Pen) thực hiện cho Thế Giới Game. Ý tưởng chính của loạt tranh này là nhiều dòng game dạng D&D như Diablo, Dungeon Siege, Neverwinter Nights... đều giống nhau ở kiểu dựng hình nhân vật (kiểu tóc, trang phục) theo phong cách "comic" của châu Âu (nền văn minh Gothic), tác giả muốn thể hiện một nhân vật nữ trong Neverwinter Nights theo một kiểu hoàn toàn mới: phong cách "manga" của Nhật Bản.

Bạn có khả năng vẽ, cảm hứng với game mà mình ưa thích! Sao không chia sẻ cảm nhận bằng ngôn ngữ hình ảnh?

Sơ lược về lịch sử Dungeons and Dragons

Dungeons and Dragons (D&D) do Gary Gygax và Frank Mentzer phát triển, do Tatical Studies Rules phát hành. Vào những năm 70 của thế kỷ trước, khởi điểm D&D là một game nhập vai chơi trên bàn (tabletop – boardgame). Người chơi với bút, giấy, xúc xắc và bộ luật của D&D bắt đầu bước chân vào cuộc phiêu lưu trong thế giới kỳ ảo của sự tưởng tượng. Năm 1977, trò chơi được tách ra thành 2 phiên bản: D&D cơ bản và AD&D (Advanced Dungeons and Dragons – một phiên bản phức tạp hơn). Phiên bản D&D cơ bản đã ngưng phát triển vào năm 2000. Hiện nay, phiên bản mới nhất của D&D là 3.5, được phát hành vào tháng 7/2003.

Trong các thế giới của D&D thì Forgotten Realms (phát hành năm 1987) được biết đến nhiều nhất và cũng được sử dụng làm thế giới chính cho nhiều dòng game nhập vai nổi tiếng (Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights...). Cùng với Eberron (một thế giới D&D mới, phát hành năm 2004, đã được sử dụng trong các game Dragonshard, Dungeons & Dragons Online), Forgotten Realms vẫn đang được Wizard of the Coast đầu tư và phát triển.

Như vậy, trong quá trình phát triển, D&D gây ảnh hưởng rất nhiều và trở thành một chuẩn cho thể loại nhập vai.

Giới thiệu một số chủng tộc trong Neverwinter Nights 2:

Dwarf: người Dwarf được biết đến bởi khả năng chịu đựng trước những đòn đánh vật lý và pháp thuật. Khi đã có được lòng tin của họ thì người Dwarf luôn là đồng đội đáng tin cậy.

Elf: người Elf luôn nổi tiếng với văn thơ và phép thuật, và có khả năng sử dụng vũ khí tuyệt vời.

Gnome: tuy là những nhà khoa học đại tài người Gnome luôn thích cuộc sống tự do dưới những ngọn đồi gò nơi mà chỉ có cây cối và động vật tự nhiên.

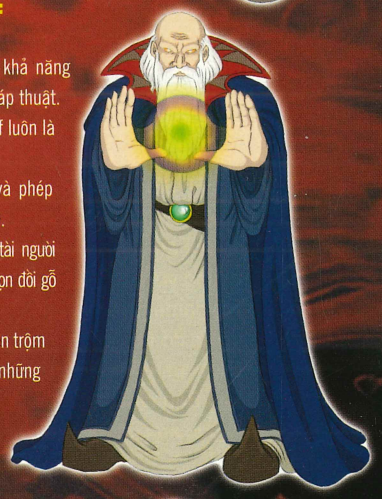
Halfling: thông minh, tháo vát cũng là tên trộm ranh ma nên người Halfling thường đón nhận những cử chỉ xua đuổi pha chút tò mò từ người khác.

Human: loài người là một chủng tộc rất phổ biến, có khả năng thích nghi lớn nhất và nhiều tham vọng trong tất cả các chủng tộc.

Half-Orc: tuy có thể sống chung với cả người và Orc nhưng Half-Orc không bao giờ hòa mình hoàn toàn vào bất cứ một cộng đồng nào. Họ có sự kiên cường, lòng dũng cảm và khả năng chiến đấu được tôi luyện từ thiên nhiên hoang dã.

Half-Elf: là kết quả của những mối nhân duyên giữa người và Elf, thừa hưởng những ưu điểm của cả 2 chủng tộc.

Planetouch: có bí ẩn che giấu nguồn gốc của chủng tộc này. Họ có thể là những người Aasimar được thừa hưởng dòng máu thần thánh, cũng có thể là những người Tiefling mang trong mình dòng máu quỷ.

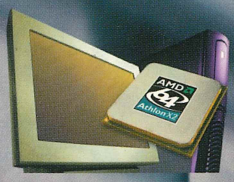


AMD 64 Athlon X2

AMD Dual-Core
DO MORE IN LESS TIME

AMD

Bộ vi xử lý
AMD Athlon™ 64 X2
Dual-Core 3600+



"NGON - BỔ - RẺ"

Sự lựa chọn tốt nhất cho các game thủ

CPU AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core 3600+ (Socket AM2)
được hỗ trợ bởi hầu hết các loại bo mạch chủ nổi tiếng như
Asus, MSI, Gigabyte, ECS, ASRock, Abit, DFI, Foxconn, Biostar, EPoX...

AMD

© 2006 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD Athlon, AMD Sempron, the AMD LIVE! logo, AMD LIVE!, and combinations thereof, and Cool'n'Quiet, and 3Dnow! are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. HyperTransport is a licensed trademark of the HyperTransport Technology Consortium.

Hệ thống trung tâm bảo hành và tư vấn sản phẩm AMD tại Việt Nam:

Sài Gòn	Hà Nội	Đà Nẵng
5 Bến Vân Đồn, Q4	5 Quốc Tử Giám	190 Hải Phòng
ĐT: (08) 9255725	ĐT: (04) 7323232	ĐT: (0511) 750300

Email: amd@silicom.com.vn
Tư vấn online YM: amd_online_from_silicom@yahoo.com
MSN: amd_from_silicom@hotmail.com

CÁC SẢN PHẨM CỦA AMD ĐỀU CÓ BÁN TẠI CÁC ĐẠI LÝ TRÊN TOÀN QUỐC

Nhà phân phối chính thức

SILICOM Group

TOM CLANCY'S RAIN-BOW SIX : VEGAS

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	20/11/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ MÁY	PC, XBox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, PSP

GIẢI CỨU

LAS VEGAS

Kể từ khi đặt nền móng đầu tiên cho thể loại tatical-shooter từ năm 1998 đến nay, dòng game Rainbow Six dựa trên tiểu thuyết cùng tên của tác giả Tom Clancy ngày càng ăn nên làm ra với vô số phiên bản ăn theo, đồng thời thu hút được không ít tín đồ cuồng nhiệt trên toàn thế giới. Tuy nhiên, theo thời gian xê-ri trên cũng có nhiều bước thăng trầm khác nhau mà đỉnh điểm là việc tụt dốc bất ngờ của phiên bản Critical Hour, gây tâm lý thất vọng cho nhiều người hâm mộ.

Vì lẽ đó, trước thời điểm phát hành, tân binh "Rainbow Six: Vegas" tạo nên dư luận nhiều chiều với vô vàn ý kiến trái ngược nhau. Trong đó ý kiến được đặt ra nhiều nhất là liệu trò chơi có bị "ngủ quên" khi ra mắt vào thời điểm mà các ông lớn như Gears of War, Call of Duty 3 đang tung hoành trên các bảng xếp hạng. Người hâm mộ xê-ri này thở phào nhẹ nhõm khi thực tế đã sớm chứng minh cậu em mới trong đại gia đình Rainbow Six đã không phụ lòng mong đợi của họ.

SỨ MỆNH TẠI LAS VEGAS

Logan và hai đồng nghiệp Gabriel Nowak và Kan Akahashi được cử đến thị trấn ngoài rìa Mexico với hy vọng tìm ra chân tướng nữ quái cực kỳ nguy hiểm mang tên Irena. Tưởng chừng bắt gọn được ả sau một trận giao tranh quyết liệt, bộ ba trên sớm phải rẽ đôi đường khi trúng bẫy mìn phục kích mà ả giăng ra. Logan bị vùi trong đống đổ nát, trong khi Gab và Kan nhanh chóng bị nhóm khủng bố (đồng minh của Irena) vây bắt làm con tin.

Thoát khỏi thần chết trong gang tấc và quay được về sở chỉ huy, Logan nhanh chóng nhận được tin dữ, thành phố Las Vegas đang bị đe dọa bởi nhóm khủng bố được nghi ngờ là có mối liên quan mật thiết với Irena. Ngay lập tức, Logan tới Calypso Casino và bắt đầu làm quen với hai đồng đội mới là Jung Park và Michael Walters, những người sẽ sát cánh cùng anh trong sứ mệnh đầy cam go...

NHỮNG "CHIẾN THUẬT" SÁNG GIÁ

Dễ thấy Vegas đã lột xác khá nhiều (so với những chỉ trích mạnh mẽ của fan với phiên bản Lockdown và Critical Hour trước đó) về việc giảm nhẹ tính chiến thuật nhóm và thiên hẳn về cách chơi chạy & bắn (run & gun) nhàm chán. Điểm đầu tiên trong số những thay đổi là chức năng "cover", được áp dụng khá nhiều trong những game hành động hiện nay. Với một điểm tựa hợp lý trên chiến trường kết hợp cò trái (L) là bạn có thể an tâm đưa Logan vào vị trí an toàn. Khi này góc quay sẽ chuyển về ngôi thứ ba, nếu tiếp tục nhấn cò phải để khai hỏa (chế độ blind-fire), góc bắn của Logan sẽ bị hạn chế và độ chính xác không cao. Bù lại, cách bắn trên tỏ ra khá hữu dụng khi đối phương bủa vây dày đặc và bắt đầu mon men gần đến chỗ núp của bạn. Trong khi đó, lách người (thao tác analog trái) hoặc mạnh dạn ra khỏi góc núp để trở về góc nhìn thứ nhất sẽ giúp bạn có được những loạt đạn chuẩn xác hơn nhưng cũng đồng nghĩa với rủi ro được đối phương "chăm sóc tận tình". Bạn cần có một cái đầu quyết đoán để "tùy cơ ứng biến", nếu không muốn cả biệt đội do mình chỉ huy trở thành những bia bắn di động.

Học tập từ Call of Duty 2, thanh sức khỏe vốn bất di bất dịch trong các phiên bản trước đã được dẹp gọn sang một bên. Thay vào đó mỗi khi bị trúng đạn, nhịp tim của bạn sẽ đập nhanh hơn, rồi cảnh vật xung quanh nhanh chóng bị nhòe đi, biểu hiện của triệu chứng hoa mắt và lúc này chỉ cần thêm một loạt đạn nữa là bạn sẽ nhanh chóng "lên đường". Đây là đặc điểm kế thừa khá hay, bởi việc này sẽ khiến bạn tập trung hơn cho việc chiến đấu. Việc lược bỏ thanh health bar không chỉ có tác dụng với nhân vật chính Logan (do bạn nắm quyền điều khiển) mà còn áp dụng cho các đồng đội máy. Tuy nhiên, đừng vội hiểu lầm họ có thể trở thành những chiến binh "bất khả xâm phạm"! Nếu chẳng may để họ "sấy chân", bạn sẽ phải trở thành chàng quân y

bắt đắc dĩ, thực hiện thao tác cứu thương. Cần lưu ý thêm là công việc trên chỉ có một chiều, vì vậy bạn nên chuẩn bị tinh thần load lại game nếu chính mình trở thành người xấu số.

Số thành viên trong nhóm được gút xuống ba người (thay vì bốn như trước dây) nhưng nhìn chung cách điều khiển nhóm trong Vegas không khác biệt mấy so với trước. Các mệnh lệnh đơn giản như Follow, Hold Position sẽ được bố trí trên D-pad, trong khi đó phím bấm A sẽ giúp bạn định hướng cho đồng đội vị trí cần đến. Những trường hợp cần đột nhập vào phòng kín, bạn có thể lựa chọn phương án tấn công bất ngờ bằng vũ trang, hoặc kết hợp cùng với bom cay, lựu đạn nổ. Tuy nhiên, có một bổ sung nhỏ ở đây chính là chức năng "Snake Cams". Thông qua lệnh này, bạn có thể quan sát trước được diễn tiến bên trong phòng. Dựa vào đó vạch kế hoạch và phân công cho đồng đội ưu tiên "tiêu diệt" trước những mục tiêu nóng và nguy hiểm. Việc này giúp bạn chủ động nhiều hơn trong những pha giải cứu con tin, nhất là khi đối mặt với bọn khủng bố hiếu chiến, sẵn sàng tiêu diệt con tin trong tình thế khẩn cấp.

Địa hình trong game được hiện thực khá đa dạng và đủ mọi ngõ ngách khác nhau, chính vì vậy ngoài việc lựa chọn lối đi, lối đi phụ để trấn áp bọn khủng bố, giờ đây bạn có thể chủ động đột kích từ trên không bằng những sợi cáp chắc khỏe. Thử tưởng tượng bọn địch sẽ bất ngờ ra sao khi đang loay hoay tìm nguyên nhân tiếng kính vỡ thì bạn đã cùng đồng đội nhanh tay hạ gục chúng từ các ô cửa sổ – vị trí ít ai ngờ nhất.

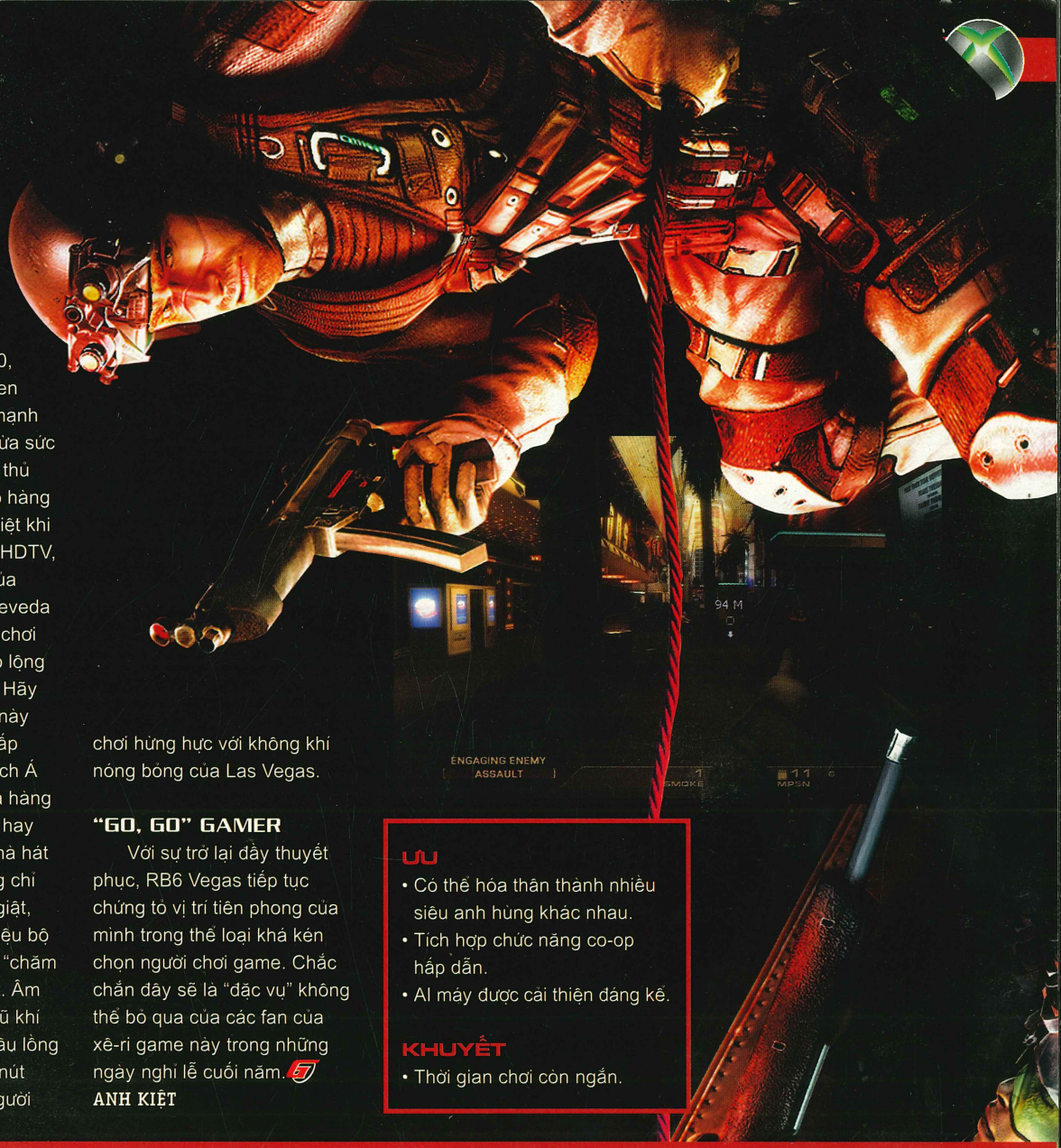
BIẾT NGƯỜI BIẾT TA

Ở cấp độ thông thường, Vegas tỏ ra khá dễ thở khi đối phương phản ứng khá chậm và bạn lại có khả năng chịu thương cao nên có thể thoải mái lướt nhanh theo kiểu "tốc chiến tốc thắng". Chỉ đến khi vật lộn cùng máy tại cấp "realistic" bạn sẽ nhận ra tính chất phức tạp và căng thẳng của sứ mệnh. Không chỉ vì khả năng chịu đựng thực hơn mà còn vì khả năng phản ứng khá tinh nhạy của đối thủ.

Chúng luôn tìm cách "cover" ở những vị trí tốt, khuất tầm nhìn của bạn để tranh thủ cơ hội tỉa bớt từng thành viên trong nhóm. Hơn nữa, chúng chỉ hành động khi cơ hội đoan chắc mười mươi. Lắm lúc bạn sẽ cảm thấy "lực bất tòng tâm", tự trách mình lơ đãng quên rà soát một góc bàn hẹp, hay ham mồi mà phải sớm trả giá. Chúng còn biết học hỏi bạn bằng những màn đột kích ấn tượng từ trên mái nhà với khí thế rất hung hãn và cực kỳ khó chịu. Hơn nữa lựu đạn khói và mìn gây choáng là hai món phụ trợ được chúng vận dụng gần như triệt để. Đây cũng chính là lúc để bạn "tương kế tựu kế" từ những món quân trang của mình.

THÁCH THỨC CHIẾN TRƯỜNG MẠNG

Chế độ chơi mạng của game khá hấp dẫn khi hỗ trợ tối đa 16 tay chơi trong cùng thời điểm với tám chế độ chơi khác nhau, từ quen thuộc như Survival, Sharpshooter, co-op Terrorist Hunt... đến những chế độ mới Attack & Defend, Co-op Campaign. Đặc biệt, kinh nghiệm xương máu trên chiến trường mạng sẽ giúp bạn tích lũy những điểm thưởng để thăng cấp cho nhân vật của mình. Dựa vào đây, bạn có thể unlock thêm những trang bị, vũ khí mới để xông pha trận mạc trong những lần kế. Đây chắc chắn sẽ là mục chơi sáng giá rất thu hút.



ÂM SẮC VẸN TOÀN

Được xây dựng trên engine Unreal 3, một trong những bộ engine mạnh được nhiều nhà phát triển sử dụng hiện nay, cộng thêm nền tảng Xbox 360, một trong những next-gen console có phần cứng mạnh hiện nay, RB6 Vegas thừa sức đem đến cho các game thủ chất lượng hình ảnh vào hàng tốt nhất hiện nay. Đặc biệt khi phô diễn trên màn hình HDTV, Sin City (tên gọi khác của Las Vegas) của bang Neveda mới thật sự khiến người chơi choáng ngợp bởi vẻ đẹp lộng lẫy và kiêu kì của mình. Hãy tự mình cảm nhận điều này từ những sòng bạc lớn lấp lánh ánh đèn, phong cách Á Đông đặc trưng của nhà hàng Trung Hoa – Red Lotus hay nét trang nghiêm của nhà hát lớn Vertigo Spire. Không chỉ vậy, các hiệu ứng bom giật, khói lửa hay cử động, điệu bộ của từng nhân vật được "chăm sóc" kỹ đến từng chi tiết. Âm thanh mô phỏng tiếng vũ khí tái hiện chân thật và khâu lồng tiếng tốt cũng là những nút thắt quan trọng khiến người chơi hứng thực với không khí nóng bỏng của Las Vegas.

"GO, GO" GAMER

Với sự trở lại đầy thuyết phục, RB6 Vegas tiếp tục chứng tỏ vị trí tiên phong của mình trong thể loại khá kén chọn người chơi game. Chắc chắn đây sẽ là "đặc vụ" không thể bỏ qua của các fan của xê-ri game này trong những ngày nghỉ lễ cuối năm.

ANH KIỆT

ƯU

- Có thể hóa thân thành nhiều siêu anh hùng khác nhau.
- Tích hợp chức năng co-op hấp dẫn.
- AI máy được cải thiện đáng kể.

KHUYẾT

- Thời gian chơi còn ngắn.

Đợt Hàng Khuyến Mãi Giá Tốt Nhất Trong Năm - Mừng Giáng Sinh & Chúc Mừng Năm Mới

Premium Pack
+ Tặng 3 Games
+ Remote DVD
trị giá 300.000 đ

XBOX 360

Giá Đặc Biệt Dành Cho Các Phòng Games

Cắt Phiếu Khuyến Mãi Này Khi Mua Các Hệ Máy Trên
Bạn Sẽ Nhận Được Quà Tặng Trị Giá 100.000 đ

PLAYSTATION 2

PSP VALUE PACK

Mới

NINTENDO DS LITE

Mới

PS3 - GIÁ ĐẶC BIỆT
TỪ 25.12 ĐẾN 10.01.2007
GIÁ KHUYẾN MÃI:
9.500.000 Đ
QUÀ TẶNG 1 DÂY CABLE HDMI
TRỊ GIÁ 500.000 VND

PLAYSTATION 3

Mới

Nintendo Wii

XEM HÀNG MỚI MỖI TUẦN TẠI WEB SITE:
www.maydientu.com

HALO SHOP
80 Pasteur, Q.1, Tp. HCM
Tel : 9141494 www.maydientu.com
Email : maydientu@gmail.com

SOCOM U.S. NAVY SEALs COMBINED ASSAULT

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

TẤN CÔNG TỔNG LỰC

SOCOM: U.S Navy SEALs Combined Assault "thâu tóm" tinh hoa của những phiên bản trước khiến fan của thể loại shooter trên PS2 phải xuýt xoa về cả màn chơi và vũ khí.

SOCOM: U.S Navy SEALs Combined Assault (SOCOM: CA) thừa hưởng được hầu hết những tinh hoa của những phiên bản tiền nhiệm: kiểu chơi chiến thuật-phối hợp nhóm hấp dẫn của phần một, thiết kế màn chơi lắt léo của phần hai và hệ thống vũ khí đa dạng của phần ba. Những yếu tố này được kết hợp khá hoàn hảo để fan của thể loại shooter trên PS2 có một khoảng thời gian tuyệt vời với SOCOM: CA.

Bối cảnh

Cốt truyện chưa bao giờ là điểm hấp dẫn của xê-ri SOCOM, nhưng ở phiên bản Combined Assault, Zipper đã có một số cải tiến nhằm loại bỏ khiếm khuyết này. Thay vì chia ra nhiều nhiệm vụ trải qua các quốc gia khác nhau như các phiên bản trước thì lần này, nhà phát triển đã gói gọn qui mô của toàn bộ nhiệm vụ trong một quốc gia do Zipper hư cấu mang tên Adjikistan,

Đất nước Adjikistan đang lâm vào một cuộc nội chiến giữa lực lượng nổi dậy (Rebel Force) và lực lượng bán quân sự (Paramilitary). Trong hoàn cảnh đó, một điệp viên CIA đã bị lực lượng Paramilitary bắt giữ. Được lệnh của SOCOM (Special

SOCOM: U.S NAVY SEALS COMBINED ASSAULT	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment America (SCEA)
PHÁT TRIỂN	Zipper Interactive
THỂ LOẠI	Bắn súng - Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	7/11/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

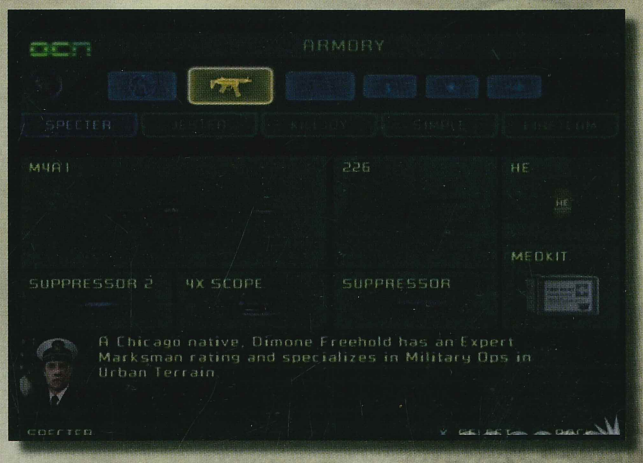
Operations Command – Tư lệnh chiến dịch đặc biệt), một tiểu đội hải quân SEAL tìm cách giải cứu điệp viên này nhưng thất bại. Vào vai đội trưởng tiểu đội SEAL số 2, bạn sẽ phối hợp với đồng đội giải cứu những nạn nhân đang bị bắt giữ và khám phá sự thật phía sau cuộc nội chiến tại Adjikistan.

Chiến thuật-phối hợp nhóm

Giống như các phiên bản trước, bạn sẽ điều khiển nhóm 4 quân nhân SEAL trong suốt chiều dài 18 nhiệm vụ của SOCOM: CA. Bạn và Jester sẽ vào nhóm ABLE và hai người còn lại, Killjoy và Simple sẽ vào đội BRAVO. Với cơ cấu 2 nhóm như vậy, những nhiệm vụ trong SOCOM: CA luôn khuyến khích bạn tận dụng hết sức mạnh của "team-work" thay vì đơn thương độc mã. Hệ thống ra lệnh đã được cải tiến sâu và chi tiết hơn. Thông qua menu lệnh, bạn có thể ra lệnh cho cả nhóm hoặc từng thành viên riêng biệt. Ở phiên bản này xuất hiện những lệnh mới như Takedown (tiêu diệt trực tiếp), Riflebutt (đánh bằng báng súng), Restrain (còng tay). Đối với các lệnh đơn giản như đặt bom, di chuyển nhóm quân, tập kết thì bạn có thể ra lệnh tắt thông qua nút L2. Kiểu ra lệnh này giúp bạn tiết kiệm thời gian cũng như tránh những phiền phức khi phải lựa chọn trong một menu lệnh khá dài.

Trước mỗi nhiệm vụ, bạn có thể trang bị cho mình cũng như đồng đội những loại vũ khí "chuyên trị" của đặc nhiệm: M4A1, HK36, HK5... Nhìn chung hệ thống vũ khí của SOCOM: CA không khác lắm so với SOCOM 3, tuy nhiên vẫn có một vài bổ sung mới điển hình như các bộ phận phụ gắn vào súng như F303 (bắn đạn cay), M870 (đạn shotgun), M870 Bean Bag (đạn shotgun cao su). Những bổ sung này cho bạn nhiều lựa chọn hơn trong lúc chiến đấu cũng như trấn áp để bắt sống kẻ địch. Một trong những đồ chơi mới trong SOCOM: CA là túi cứu thương medkit để bạn có thể hồi máu cho mình cũng như chữa trị cho đồng đội. Mặc dù chỉ sử dụng được 3 lần nhưng túi cứu thương đặc biệt rất hữu dụng cho những màn chơi sau, khi mà những tay bắn tỉa và lính đánh thuê cực kì nguy hiểm của lực lượng Paramilitary xuất hiện.

Hệ thống bản đồ và mục tiêu trong SOCOM: CA khá chi tiết và tiện dụng. Trong mỗi màn chơi, bạn luôn biết được mình sẽ đến mục tiêu nào và thực hiện nhiệm vụ gì. Các loại nhiệm vụ trong SOCOM: CA chia ra làm 4 loại: nhiệm vụ chính, nhiệm vụ thứ hai, nhiệm vụ phụ và cuối cùng là nhiệm vụ "xuyên âm" (Crosstalk). Nhiệm vụ Crosstalk thực chất là một kiểu nhiệm vụ liên kết giữa SOCOM: CA và SOCOM: Fireteam Bravo 2 trên hệ PSP. Nếu bạn hoàn thành những nhiệm vụ Crosstalk này thì sẽ mở khóa được một số chức năng trong Fireteam Bravo 2 và ngược lại. Tuy nhiên, các nhiệm vụ này chỉ thực sự hấp dẫn khi bạn có máy PSP dùng để mở khóa song song các chức năng của 2 trò chơi.



Màn chơi và hệ thống tính điểm

Mặc dù bổ sung thêm túi cứu thương medkit và các vũ khí mới, cách chơi của SOCOM: CA cũng không dễ thở hơn chút nào. Bởi vào vai là một đặc nhiệm, bạn phải dùng nhiều chiến thuật cũng như lối chơi "stealth-action" để hoàn thành nhiệm vụ chứ không đơn thuần là càn quét. Thiết kế màn chơi là một trong những điểm hấp dẫn nhất của SOCOM: CA, khi mà nó thể hiện được cảm giác đột kích và tiêu diệt đối phương theo đúng kiểu đặc nhiệm. Bạn sẽ phải chậm rãi quan sát địa hình, tìm những điểm đột kích có lợi và phân bố nhiệm vụ cho các thành viên. Ví dụ như khi muốn phong tỏa một khu vực rộng lớn, bạn phải biết cách dùng BRAVO bắn yểm trợ ở những vị trí trên cao trong khi bạn và Jester càn quét ở phía dưới. Tuy nhiên, chiến thuật này không phải lúc nào cũng có thể áp dụng. Những tình huống mà màn chơi đặt ra buộc bạn phải thành thục cả lối chơi bắn tỉa cũng như cận chiến. Đơn cử là màn chơi Highwire. Nửa thời gian đầu tiên bạn phải hạ gục những tay bắn tỉa trên sườn núi trong khi nửa thời gian về sau, bạn phải thâm nhập vào một khu nhà ổ chuột chật hẹp nằm sâu trong thung lũng. Hệ thống check-point của trò chơi cũng được thiết kế lại. Chúng xa nhau hơn và bạn cũng không hồi phục máu và đạn dược như trong SOCOM 3. Điều này càng khiến bạn phải cẩn thận trong từng bước tiến cũng như suy nghĩ chiến thuật trước khi hành động.

Hệ thống tính điểm của SOCOM: CA có nhiều nét mới. Sau mỗi nhiệm vụ, bạn sẽ nhận được số điểm thông qua các tiêu chí: độ chính xác, số lượng đạn bắn ra, số kẻ

địch tiêu diệt được, những pha hạ thủ bí mật (stealth kill), số lượng bắt sống và số lần báo động. Điểm sẽ càng cao khi bạn thực hiện đầy đủ tất cả các nhiệm vụ với phong cách gọn gàng kín kẽ nhất. Số điểm đạt được sẽ dùng để mở khóa các huy hiệu (badge) và các vũ khí đặc biệt.

Lời kết

Nếu như xét theo góc độ một phiên bản mở rộng của SOCOM 3 thì những cải tiến mà SOCOM: U.S Navy SEALs Combined Assault mang lại là rất nhiều. Vì một số lí do khách quan, người viết không thể trực tiếp thưởng thức phần chơi online và cơ cấu Crosstalk giữa PS2 và PSP, nhưng theo ý kiến riêng, phần chơi campaign của SOCOM: CA cũng đủ sức thuyết phục những tay "nghiện" thể loại shooter khó tính nhất. Ngoài cơ chế đồ họa già nua và AI đôi khi kém ổn định, những mặt còn lại của SOCOM: CA đều rất xuất sắc: thiết kế màn chơi, hệ thống điều khiển, vũ khí và mode chơi phụ Instant Action. Nếu bạn là một fan của thể loại shooter cũng như yêu thích lối chơi mang tính chiến thuật cao, SOCOM: U.S Navy SEALs Combined Assault chắc chắn sẽ không làm bạn thất vọng.

CẨM TÚ

NHỮNG "BONUS" ĐÁNG GIÁ

Với chỉ 3 độ khó và 18 màn chơi, bạn có thể hoàn thành game trong vòng 10 đến 15 giờ. Tuy nhiên, sau khi hoàn thành, bạn vẫn có rất nhiều lí do để quay lại tiếp tục "chiến đấu". Với kiểu chơi Instant Action, bạn có thể chơi lại những màn chơi cũ với những luật do mình đặt ra: chọn kiểu nhiệm vụ, độ khó, và vị trí ra quân. Các loại vũ khí mở khóa trong màn chơi chính cũng sẽ được sử dụng trong mục Instant Action. Kiểu chơi này cho bạn khả năng tùy biến trò chơi cao và thử nghiệm những chiến thuật mới thâm nhập căn cứ kẻ địch.

Hệ thống huy hiệu (Badges System) cũng góp phần kéo dài "tuổi thọ" của SOCOM: CA sau khi bạn chơi xong màn chơi chính. Toàn bộ game có tất cả 32 huy hiệu và mỗi huy hiệu đặt ra một yêu cầu riêng cho bạn thực hiện. Với số điểm "stealth" là 30000, bạn sẽ dành được huy hiệu Covert Ops, còn với số điểm tổng kết là 1200000, bạn sẽ dành được huy hiệu Trident. Số lượng huy hiệu cũng là căn cứ để bạn mở khóa các loại vũ khí trong trò chơi. Với 12 huy hiệu, bạn sẽ mở khóa được tất cả vũ khí của phe Paramilitary và với 24 huy hiệu thì toàn bộ vũ khí của SEAL sẽ là của bạn. Một số vũ khí đặc biệt như khẩu súng lục "magnum" 6 viên cực mạnh R44M thì yêu cầu đến 27 huy hiệu và khẩu súng phóng lựu MM-I thì yêu cầu phải đầy đủ 32 huy hiệu của toàn bộ trò chơi.

ƯU

- Lối chơi bắn súng chiến thuật hấp dẫn.
- Thiết kế màn chơi hợp lý và đa dạng
- Phần chơi Instant Action và hệ thống huy hiệu khá sáng tạo và thử thách

KHUYẾT

- AI đồng đội và kẻ địch đôi khi không ổn định
- Vướng một số "bug" về đồ họa

gameloft
www.gameloft.com
Best Games Publisher - 2006 ME Awards

TUYỂN DỤNG NHÂN SỰ
phát triển mobile game

Bạn yêu thích video game và muốn làm việc trong ngành phát triển video game?
Một trong những tập đoàn hàng đầu thế giới về phát triển game
trên điện thoại di động đang tuyển dụng tại TP.HCM.

* NHÂN VIÊN THIẾT KẾ GAME (Video Game Designer)

Mô tả công việc: Phát triển các ý tưởng, thiết kế kịch bản (story) trò chơi và các màn chơi cho điện thoại di động. Phối hợp, thực hiện thiết kế trò chơi cùng bộ phận chuyên môn (lập trình, thiết kế đồ họa, producers... từ Việt Nam và Pháp) trong quá trình phát triển game.

Yêu cầu: Có kinh nghiệm, say mê và am hiểu về các thể loại video game 2D, 3D. Có trí tưởng tượng và sáng tạo cao. Có thể viết diễn đạt ý tưởng và kịch bản trò chơi tốt bằng tiếng Anh. Cầu tiến, thích làm việc dưới áp lực cao, chuyên nghiệp và có tinh thần đồng đội. Có kiến thức về lập trình Java, C++ là lợi thế để làm các mẫu game minh họa cho ý tưởng. Tốt nghiệp một trong các ngành: công nghệ thông tin, truyền thông đa phương tiện, đồ họa, ...

* NHÂN VIÊN KIỂM LỖI GAME (Video Game Tester)

Mô tả công việc: Chơi thử để kiểm tra, phát hiện và mô tả lỗi trong game trên điện thoại di động.

Yêu cầu: Yêu thích và có nhiều kinh nghiệm chơi video game. Đọc và viết tiếng Anh tốt, đặc biệt kỹ năng viết. Tin học văn phòng và sử dụng internet căn bản (kiến thức lập trình không bắt buộc). Kỹ năng giao tiếp tốt và có tinh thần làm việc đồng đội. Kiên nhẫn, tỉ mỉ, làm việc có tổ chức và tận tâm. Có khả năng theo sát hướng dẫn. Biết tiếng Nhật là lợi thế.

* LẬP TRÌNH VIÊN (Mobile Game Programmer – Senior/ Junior)

Mô tả công việc: Lập trình, phát triển video game trên điện thoại di động cho các thị trường Châu Âu, Châu Á, Mỹ ...

Yêu cầu: Chuyên ngành lập trình, thông thạo Java, C/C++. Có kiến thức về đồ họa trong Windows. Có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh. Có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến. Say mê và muốn trở thành lập trình game chuyên nghiệp, tham gia phát triển các mobile game chất lượng hàng đầu trên thị trường quốc tế.

* LẬP TRÌNH VIÊN 3D (3D Programmer)

Mô tả công việc: là thành viên trong nhóm phát triển game 3D, làm việc sâu sát với game designer, họa sỹ..., lập trình viên 3D tạo ra và làm việc với các ứng dụng về rendering, animation cũng như các tools liên quan (texture compiler, exporter, converters...)... Xác định những yêu cầu kỹ thuật của game và hỗ trợ kỹ thuật cho những thành viên khác trong nhóm để thực hiện phát triển game 3D.

Yêu cầu: Tốt nghiệp Đại học ngành Khoa học máy tính hoặc Kỹ sư máy tính. Có kiến thức về kỹ thuật đồ họa 3D (thuật toán, mapping, textures...vv.); Có kinh nghiệm về phát triển OpenGL. Có năng lực tốt về tối ưu hóa kích thước code và tốc độ để tận dụng tối đa khả năng giới hạn của công nghệ di động. Kiến thức về 3D Studio Max SDK, yêu thích và có kinh nghiệm về lĩnh vực video game là lợi thế. Tỉ mỉ và có óc tổ chức. Có tinh thần làm việc đồng đội. Chú tâm vào kết quả công việc và có khả năng làm việc hiệu quả dưới áp lực cao. Tiếng Anh tốt (đặc biệt đọc và viết).

* QUẢN LÝ DỰ ÁN PHÁT TRIỂN VIDEO GAME (Video Game Producer)

Mô tả công việc: Quản lý thực hiện các dự án phát triển video game trên điện thoại di động. Lập kế hoạch, điều phối và giám sát công việc trong toàn bộ quá trình phát triển game (từ ý tưởng đến sản phẩm cuối cùng) của các nhóm bao gồm các thành viên chuyên môn (lập trình, thiết kế game, thiết kế đồ họa, QA... từ Việt Nam và Pháp). Là cầu nối liên lạc giữa nhóm phát triển game tại Việt Nam với Senior Producers ở Pháp và đội ngũ chuyên môn ở các nước khác.

Yêu cầu: Là người Việt Nam, có đam mê và kinh nghiệm chơi và đánh giá video game. Có kỹ năng quản lý, lên kế hoạch và tổ chức giám sát thực hiện công việc tốt. Khả năng diễn đạt tốt bằng tiếng Việt và tiếng Anh. Có trách nhiệm và khả năng thực hiện tới kết quả cuối cùng tốt. Làm việc theo nhóm dưới áp lực cao, cầu tiến. Tốt nghiệp đại học về quản lý, quản trị kinh doanh, truyền thông đa phương tiện hoặc các lĩnh vực có liên quan.

* HỌA SĨ ĐỒ HỌA 2D (2D Graphic Artist)

Mô tả công việc: Thiết kế sáng tạo đồ họa và nhân vật cho video game trên ĐTDĐ. Phối hợp với các bộ phận chuyên môn (thiết kế game, lập trình, producers ...) trong quá trình phát triển game.

Yêu cầu: Chuyên ngành mỹ thuật. Khả năng sáng tạo, vẽ tay, thiết kế nhân vật tốt. Thông thạo phần mềm đồ họa (Photoshop...). Có thể vẽ và diễn động nhân vật bằng pixel độ phân giải thấp (pixel art) với Photoshop. Yêu thích và kinh nghiệm chơi video game. Kinh nghiệm làm phim hoạt hình hoặc truyện tranh là lợi thế. *Ứng viên gửi kèm theo hồ sơ một số tác phẩm vẽ tay.*

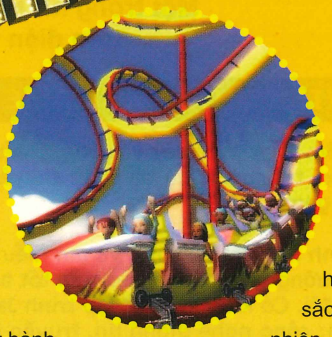
www.gameloft.com
Gửi hồ sơ bằng tiếng Anh: ***recruitment.glvn@gameloft.com***
Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC, 79B Lý Thường Kiệt, P.8, Q.TB, TP.HCM

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY	
PHÁT HÀNH	LucasArts
PHÁT TRIỂN	Frontier Developments
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	21/11/2006
ESRB	Everyone

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

CÔNG VIÊN SÔI ĐỘNG

THRILLVILLE



Việc xuất hiện của cậu em đáng qúy Xbox 360, khiến ông anh Xbox đang gặm nhấm những ngày ảm đạm khi mật độ game phát hành cho mình ngày càng thưa thớt. Trong thời điểm khan hiếm cả về chất lẫn lượng, việc xuất hiện Thrillville đến từ Frontier Developments (RollerCoaster Tycoon 2, 3) được xem như một cơn mưa mát mẻ giữa trời nắng hạn.

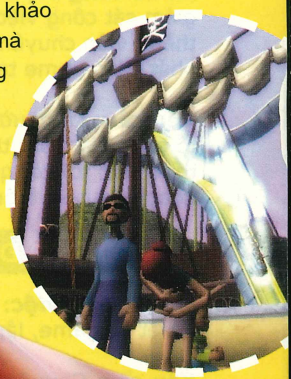
QUẢN LÝ CÔNG VIÊN KHÔNG KHÓ

Trong Thrillvile bạn không chỉ là du khách mà còn là giám đốc công viên giải trí. Tất nhiên, cũng như nhiều game xây dựng công viên khác, bạn phải thu hút du khách đến tham quan thật nhiều bằng chính các loại hình giải trí đặc sắc khác nhau. Tuy nhiên, trước khi đạt được mục tiêu chính này, trò chơi cung cấp cho bạn hệ thống nhiệm vụ được phân bổ khá chặt chẽ, tách thành nhiều nhánh khác nhau.

Tiêu biểu với nhánh Build, yêu cầu đặt ra là bạn phải có những công trình xây dựng tầm cỡ như tàu lượn siêu tốc, đu quay... nêu bật được đặc trưng của công viên. Trong khi đó, nhánh Business sẽ ước lượng tổng trị giá công viên mà bạn đang sở hữu dựa vào doanh thu từ tiền vé, giá trị các công trình tồn tại trong công viên... Tựu trung lại, các nhánh nhiệm vụ trên khá chằng chịt và phức tạp nhưng nếu đủ kiên nhẫn và bình tĩnh giải quyết từng vấn đề, bạn sẽ thấy chúng không khó lắm.

> Công viên ảo của Frontier Developments với hàng tá trò chơi hấp dẫn quả là lựa chọn không tồi cho cả khách tham quan và nhà quản lý muốn kinh doanh ngành dịch vụ hấp dẫn này.

Số vốn ban đầu để bạn khởi nghiệp chức vụ manager thường khá khiêm tốn, vì vậy bạn có thể chủ động vay vốn từ ngân hàng để đầu tư cho công viên của mình. Khi đã lận lưng số vốn vừa phải, có thể bắt đầu khảo sát đối tượng mà công viên hướng tới tham quan thể hiện qua biểu đồ (demographics)



cùng với tâm lý của họ qua phần Overview. Những chỉ số chi tiết trên sẽ giúp bạn nhanh chóng xác định được những công trình nào sẽ tạo được hiệu quả cao với khách tham quan.

Công trình trong game được phân thành năm loại khác nhau bao gồm Carnival Rides, Coasters, Race Track, Games và Stall. Coasters và Race Track là hai loại hình hấp dẫn khách tham quan nhất nhưng chi phí để xây dựng khá cao nên rất khó phù hợp với tình hình tài chính của công viên ở giai đoạn đầu. Chính vì vậy, Carnival Rides và Games sẽ trở thành lựa chọn thỏa đáng trong mọi thời điểm.

Như đã đề cập, không đơn thuần đảm trách công việc quản lý phức tạp, bạn còn có thể thưởng thức trực tiếp các trò chơi công viên do mình khởi xướng cùng với khách tham quan để nếm trải nhiều cảm giác khác nhau. Từ tâm lý hồi hộp xen lẫn tiếc nuối mỗi khi dĩa bay trượt khỏi sàn đấu trong những ván Saucer Sumo căng thẳng; Chộn rộn và phấn khích khi trở về miền Viễn Tây hoang dã được tái hiện lại trong "Wild Frontiers"; Hay chiêm ngưỡng toàn bộ công viên từ trên cao với tàu lượn siêu tốc lao đi với tốc độ khủng khiếp như muốn thoát khỏi trọng lực... Không chỉ đơn thuần giải trí cho vui, bạn có thể kiếm thêm bộn tiền nhờ các giải thưởng đạt được khi tham gia các trò chơi trên. Một công đôi ba việc, đây cũng là hình thức hay nhất để bạn tiếp cận với khách hàng nhằm trao đổi, thu thập ý kiến về công viên và nếu mọi chuyện diễn ra tốt đẹp, bạn có thể kết bạn cùng họ hoặc thậm chí tìm được cả "ý trung nhân" cho mình.

Cần lưu ý khi càng tham gia nhiều trò chơi, khách hàng của bạn càng đói và khát rất nhanh. Đây cũng chính là lúc các công trình "Stall" phát huy tác dụng với đầy đủ các loại thực phẩm khác nhau như bánh pizza, kem, nước ngọt,...Song song đó, các quầy lưu niệm như nón, bóng bay sẽ giúp bạn kiếm được bộn tiền từ hầu bao khách hàng. Vì lẽ đó, bạn nên bố trí các quầy hàng trên thật cân đối và hợp lý sao cho thuận tiện và dễ đập vào tầm mắt "thượng đế" nhất.

Lượng khách công viên sẽ tự tăng dần theo "tiếng lành đồn xa", tất nhiên bạn vẫn có thể chủ động bằng các chiến dịch tiếp thị khác nhau: Quảng trên các tạp chí như Teen Monthly, The Daily Gosship... xa hơn, bạn có thể quảng bá hình ảnh công viên của mình qua các kênh truyền hình nổi tiếng như The Kiddies Channel, IT Channel. Tuy nhiên, nếu quá lạm dụng quảng cáo mà quên đầu tư hay tu bổ công viên sẽ gây phản tác dụng đối với khách tham quan. Vì vậy bạn nên trích lượng tiền tương đối từ doanh thu cho phòng nghiên cứu để sáng tạo những trò chơi mới hấp dẫn du khách hơn. Trong một số trường hợp, bạn phải lùng sục các bản vẽ bị thất lạc về trò chơi mới tại khắp ngõ ngách công viên.

CHIA SẺ CÔNG VIỆC

Cho dù bạn là một nhà quản lý tài ba, nhưng khả năng ôm đồm hết tất cả công việc của công viên chắc chắn là điều không thể. Tuyển thêm nhân sự để chia sẻ phần việc với bạn chỉ là chuyện sớm hay muộn. Các nhân viên trong Thriville được chia làm ba loại chính gồm thợ máy, công nhân vệ sinh và các hoạt náo viên vui tính. Họ có thể bắt tay vào công việc ngay khi bạn nhận họ vào làm. Dù vậy, bạn có thể đào tạo họ trở nên chuyên nghiệp hơn qua khóa huấn luyện mà mình đảm trách. Việc này đòi hỏi bạn phải cùng họ giải quyết những trò chơi trong khoảng thời gian được định sẵn.

Hấp dẫn và sôi nổi nhất là các màn huấn luyện của hoạt náo viên. Bạn sẽ tham gia vào một trò chơi tương tự các rhythm game như Elite Beat Agents, Guitar Heroes với nhiệm vụ là thao tác đúng phím bấm xuất hiện trên màn hình theo điệu nhạc sôi động, trẻ trung. Trong khi đó, các khóa huấn luyện cho những anh thợ máy bảo trì bạn phải nối lại các mạch điện hở sớm nhất trong thời gian cho phép. Cuối cùng khóa đào tạo nhân viên vệ sinh sẽ là hút các vỏ lon nước ngọt hoặc xoá các vết dơ trên mặt đường với thời gian nhanh nhất.

CHUỖI THĂNG TIẾN

Khi mọi việc đã thuận buồm xuôi gió, bạn sẽ bắt đầu tiếp quản công viên mới lớn và quy mô hơn hẳn mô hình cũ. Nhưng rồi thời điểm cao trào và say mê nhất với vị trí manager của công viên Thrillville lại sớm kết thúc bởi toàn bộ trò chơi chỉ gói gọn cả thảy trong năm công viên chính. Những gì có thể vớt vát lại là nên rủ thêm bạn chơi để tranh tài lại các mini-game mà bạn đã trải qua trong phần Party Play, Tourney Mode với khả năng hỗ trợ tối đa bốn người. Bằng không, bạn có thể tự tay thiết kế những mẫu tàu lượn mới mang phong cách riêng của mình tại chế độ Blueprints.

Không quá lộng lẫy hay đẹp rực rỡ nhưng đồ họa của Thrillvillage được các nhà sản xuất ươm vào khá vừa vặn. Chất keo gắn kết chung là phần âm thanh mô phỏng được thiết kế tốt nên cảm giác hòa mình vào các công viên Thrillville không kém đời thực là bao. Bạn dễ dàng bắt gặp hàng người đang nối đuôi nhau xếp hàng mua vé với hy vọng thưởng thức trò chơi mới; Tiếng la hét khoái trá của khu vực tàu lượn siêu tốc; Hay hình ảnh tất bật của các nhân viên đang thực hiện nhiệm vụ đều được tái hiện rất vui mắt.

ƯU

- Bạn có thể tham gia vào nhiều trò chơi khác nhau.
- Tích hợp chức năng co-op hấp dẫn.

KHUYẾT

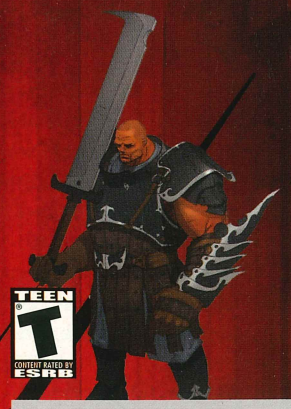
- Phần chơi đơn còn quá ngắn.

CÔNG VIÊN CHO NGƯỜI BẬN RỘN

Nếu lịch làm việc căng thẳng khiến bạn không đủ thời gian cùng gia đình đến những khu vui chơi, giải trí vào ngày nghỉ cuối tuần thì những công viên ảo của Frontier Developments với hàng tá trò chơi hấp dẫn khác nhau quả là lựa chọn không tồi.

VỸ ĐIỆP

DUNGEON SIEGE
NGAI VÀNG AGONY



DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY	
PHÁT HÀNH	Take-Two Interactive
PHÁT TRIỂN	Supervillain
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	21/11/2006
ESRB	Teen

Sau khi Diablo của hãng Blizzard trở thành tượng đài kinh điển của thể loại hành động nhập vai (hack n slash) và gặt hái được nhiều thành công đáng kể, thế giới game chứng kiến sự xuất hiện của nhiều tên tuổi mới cũng khai thác thế mạnh của dòng game trên. Trong số đó, có thể kể đến loạt Dungeon Siege của "ngài" Chris Taylor vốn được xem là hậu duệ sáng giá kể từ thời hậu Diablo. Mới đây, Throne of Agony, phiên bản dành cho PSP, của loạt game trên cũng vừa chính thức có mặt.

Để bắt đầu chuyến phiêu lưu trên vùng đất Aranna, người chơi phải lựa chọn một trong ba nhân vật chính. Họ bao gồm Mogrim chiến binh dũng mãnh với sức mạnh tiềm ẩn, Allister pháp sư đầy tài năng được đào tạo từ Tenth Legion danh giá và cuối cùng là nữ sát thủ mù Serin – người có khả năng sử dụng hai vũ khí cùng lúc.

Nếu đã làm quen với các sản phẩm trước, bạn sẽ nhận ra cách chơi của TOA vẫn không có nhiều khác biệt so với game hành động nhập vai đang ăn khách hiện nay. Bạn sẽ tiếp xúc và nhận nhiệm vụ từ những nhân vật gặp gỡ trong suốt cuộc chơi. Song song với việc thực hiện quest, tiêu diệt quái vật sẽ giúp bạn khám phá những vùng đất mới và quan trọng là nhận được các điểm kinh nghiệm để thăng cấp. Bên cạnh các chỉ số cơ bản như Strength, Will, Agility... bạn có thể học thêm các kĩ năng đặc biệt để phát huy thế mạnh của từng nhân vật. Ví dụ nhân vật Mogrim có thể giam chân đối thủ bằng những nhát bổ mạnh mẽ trên không. Vũ khí Serin sử dụng lại mạnh lên bội phần nhờ khả năng "yểm" nhiều yếu tố khác vào chúng. Đặc biệt hơn, khi đạt cấp độ từ 30 trở lên, bạn có thể lựa "class" mới cho các nhân vật theo hai hướng là "hero" và "legendary" để khám phá nhiều tuyệt kĩ "sát thủ" hơn.

Bạn không hề đơn độc trong quá trình thực hiện chuyến phiêu lưu của mình, vì được sự hộ tống nhiệt tình của những bạn đồng hành đắc lực như nữ pháp sư người elf Shaelyn, Lap Dragon, xạ thủ Hooded. Cũng tương tự như các nhân vật chính, họ có thể lên cấp và có khả năng học kĩ năng mới để hoàn thiện hơn. Chỉ khác một điểm: bạn phải bỏ tiền ra để giúp họ thực hiện chuyện này thông qua nhân vật Taclin. Điều đáng tiếc là bạn không thể trang bị giáp hoặc ra các mệnh lệnh đơn giản cho họ nên không thể tránh khỏi những tình huống "dở khóc dở cười" với AI của các nhân vật này. Như khi cần chi viện thì không thấy họ đâu, nhưng khi cần tháo chạy "cấp kì" thì họ lại trơ ra chống trả đối phương. Chính vì vậy, việc bắt cặp cùng bạn chơi khác để thưởng thức TOA sẽ nhiều thú vị hơn các đồng đội máy. Tuy nhiên, đây cũng là giải pháp tương đối nan giải bởi chế độ multiplayer của game không hỗ trợ chức năng trực tuyến quý giá.

Đặc chế lại từ bộ engine sử dụng cho Dungeon Siege 2 trên nền PC trước đây, nhưng đồ họa TOA vẫn tỏ ra đẹp mắt với nhiều hiệu ứng phép thuật rực rỡ. Âm thanh cũng sống động không kém khi khâu lồng tiếng được thực hiện khá chuẩn, cùng với phần nhạc nền đầy chất hào hùng vốn được trích từ phiên bản hai trước đây. Nhưng để trả giá cho những ưu điểm trên, TOA lại khiến người chơi phàn nàn khá nhiều về tốc độ load cảnh. Đó là còn chưa kể, game chỉ bố trí một camera duy nhất nên khi lọt vào bụi rậm, rừng cây, hay những nơi sắp xếp nhiều đồ vật, bạn sẽ khó lòng quan sát diễn biến trên màn hình.

Nếu cho qua những khiếm khuyết kể trên, Throne of Agony vẫn được xem là phiên bản thành công của Dungeon Siege khi thử nghiệm trên miền đất mới. Đây chắc chắn sẽ là chuyến phiêu lưu dài, hấp dẫn mà các fan khó lòng bỏ qua.

ĐĂNG KHÁNH

ƯU
- Đồ họa đẹp.
- Cách chơi đơn giản, hấp dẫn.

KHUYẾT
- Load cảnh chơi khá lâu.
- Thiếu chức năng online.

YOSHI'S ISLAND 2

HÀNH TRÌNH TRÊN ĐẢO YOSHI

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Một đêm êm ả trên đảo Yoshi (Yoshi's Island). Trong khi mọi người còn đang say giấc ngủ ngon thì Kamek cùng với đám thuộc hạ của mình nhanh chóng ra tay thực hiện kế hoạch "đen" đã được trù tính - bắt cóc toàn bộ trẻ em đang ở trên đảo. Kế hoạch sắp thành công, nhưng nhờ có sự can thiệp kịp thời của những chú chim hải âu, bộ ba em bé Peach, Mario và Donkey Kong may mắn thoát nạn trong gang tấc... Phối hợp cùng các bảo mẫu "Yoshi", bộ ba trên thẳng tiến đến lâu đài Kamek với niềm tin sẽ giải thoát được những người bạn cùng trang lứa.

Vẫn là những pha nhảy nhót, nhào lộn đặc trưng của phong cách platform nhưng Yoshi's Island DS vẫn có những nét "không đụng hàng". Đầu tiên, có thể kể đến khả năng nuốt chửng đối thủ để biến chúng thành những quả trứng trong nháy mắt. Những quả trứng trên sẽ là vũ khí tầm xa đắc lực giúp Yoshi dẹp loạn hiệu quả và an toàn. Ngoài ra, bằng cách trên bạn có thể giúp Yoshi kiếm thêm điểm thưởng bằng cách nhắm trúng vào các đồng tiền vàng, bông hoa được đặt ở trên cao hay kích hoạt các công tắc ẩn để mở lối đi mới.

Đặc trưng khác không kém phần thú vị là thay vì chỉ hộ tống em bé Mario như phiên bản trước, Yoshi có khả năng chuyển đổi luân phiên năm nhân vật khác nhau tại các điểm bố trí sẵn trên bản đồ. Tất nhiên, không đơn thuần mang ý nghĩ vui mắt là chính, mà sự thay đổi trên sẽ giúp người chơi linh hoạt giải quyết các hố bẫy giăng khắp trò chơi. Ví như với Mario trên lưng, Yoshi có thể đáp lên những viên gạch "M" vốn tàng hình trước đó. Cùng chiếc ô trên tay, Peach có thể cùng Yoshi tận dụng sức gió để bay lơ lửng trên không. Trong khi đó, với khả năng leo trèo bẩm sinh, Donkey Kong có thể dễ dàng đu đưa qua lại những ngọn cây cao, nhánh dây leo phức tạp. Lém lỉnh và luôn giữ cục nam châm khổng lồ trong tay lại giúp Yoshi có thể tiếp cận được các món đồ ẩn sau những khối kim loại cứng ngắc. Cuối cùng là Brower, cực kì hiệu quả với những đối thủ băng, nhờ những cú khạc lửa đầy uy lực. Ngoài ra trong một số màn chơi cố định, Yoshi có thể biến hóa thành nhiều phương tiện giao thông khác nhau như xe hơi, trực thăng, tàu ngầm để tiện lợi cho việc khám phá những khu vực mới trong màn chơi

Thanh sức khỏe cho nhân vật như hầu hết game plaform hiện nay không còn xuất hiện trong trò chơi. Thay vào đó, mỗi lần trúng phải địch các em bé sẽ bay ra khỏi Yoshi và bật khóc. Một đồng hồ đếm ngược sẽ bắt đầu xuất hiện, nếu không nhanh tay giúp Yoshi tìm lại em bé thì bạn sẽ phải tìm lại các "check point" trên đường đi. Tuy nhiên, chính việc thay đổi trên khiến độ khó của game tỏ ra dễ thở khi so sánh với các game platform nổi tiếng khác. Bởi chỉ cần khéo léo một chút là bạn có thể dễ dàng hoàn thành tám màn chơi chính của game trong khoảng tám giờ. Bù lại, để có thể khám phá trọn vẹn toàn bộ bí mật của game, đòi hỏi bạn phải kiên nhẫn gần gấp ba lần về thời gian. Ngoài phần chơi chính, game còn cung cấp một kho mini game hấp dẫn bao gồm năm trò chơi khác nhau để bạn có thể giải trí trong thời gian rảnh rỗi với nhiều cấp độ khó khác nhau. Đáng tiếc là phần chơi này không hỗ trợ chức năng multiplayer để chia sẻ cùng bạn bè.

Được dựng trên nền 2D "cổ" nhưng trò chơi vẫn vừa mắt người chơi bởi nghệ thuật phối cảnh và tông màu khá hợp lý với một game platform vui nhộn. Góp công không nhỏ cho thành công của game chính là nhạc nền sinh động. Nhìn chung, với khá nhiều ưu điểm sẵn có, Yoshi's Island DS chắc chắn sẽ thu hút không ít các platformer chính hiệu.

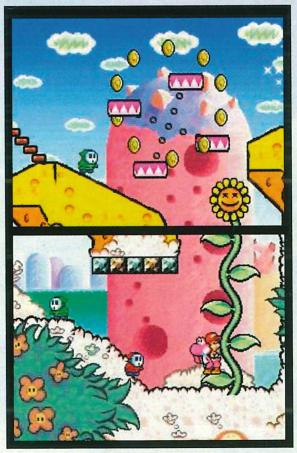
VỸ ĐIỆP

ƯU
- Cách chơi được cải tiến nhiều so với bản trước.
- Các puzzle được sắp xếp khá hay.

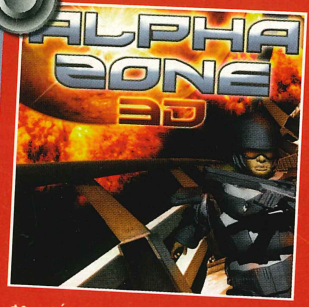
KHUYẾT
- Chưa tận dụng hết ưu điểm của nền máy DS.
- Khuyết chức năng mạng.

YOSHI'S ISLAND DS

PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Artoon/Nintendo
THỂ LOẠI	Platform
HỆ MÁY	Nintendo DS
NGÀY PHÁT HÀNH	13/11/2006
ESRB	Everyone



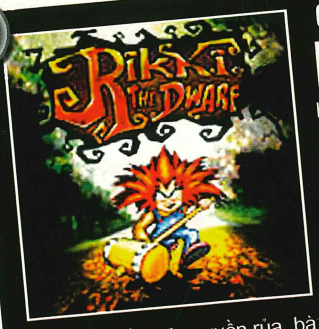
(600002)



Hành tinh Ferrinox là nơi có nhiều quặng mỏ ở khu phía Tây để làm vùng cung cấp nguyên liệu. Hành tinh này có 3 thành phố lớn, nhiều phòng thí nghiệm, xưởng mỏ và khu chế biến. Điều kiện làm việc ở đây tuy khắc nghiệt nhưng đời sống đầy đủ tiện nghi. Thế nhưng giờ đây tất cả đều biến mất cùng với sự xuất hiện bất ngờ của phi thuyền người ngoài hành tinh. Là thành viên của biệt đội bảo an, bạn phải định vị được cơ sở dữ liệu trong 3 thành phố lớn và phá huỷ lò phản ứng trong trung tâm điều khiển để bảo đảm an toàn cho thông tin quý giá. Đối phương và vũ khí trong game gợi nhớ đến trò chơi "khét tiếng" Doom trên PC.

Phát hành: MSS; **Phát triển:** Gameleons; **Hệ máy:** mobile – Nokia, Siemens, Sony Ericsson.

(670042)



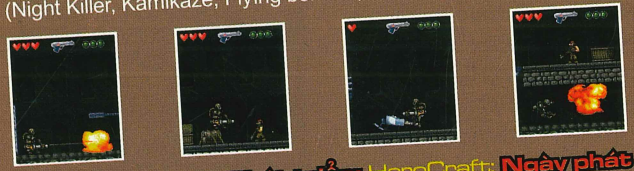
Ngày xửa ngày xưa, trong rừng sâu, ở những thung lũng bóng tối và mười ngọn núi, có một chú lùn tốt bụng trong một trang trại, tên chú là Rikki. Ngày tháng trôi qua thật êm đềm. Phù thuỷ Grisela với cái mụn bự to tướng trên mũi, không thích chuyện cổ tích chút nào. Một ngày kia, mang theo bọn nấm bị nguyền rủa, bà ta đến trang trại Rikki để bắt chú dê thân yêu của chú là Anooshka. Rikkia phải làm sao đây?.. Thế là chú liền cầm ngay cây búa chạy đến giải thoát cho cừu và... mụ phù thủy cười sặc sụa khi thấy Rikkia rơi vào bẫy phép thuật của mình.

Bạn phải đánh tan tất cả quái vật bằng chiếc búa, biến chúng thành trái cây để ghi điểm. Để cứu chú dê và tìm đường về nhà Rikki phải vượt qua nhiều vùng như đầm lầy, rừng rậm, núi băng - 5 vùng với 10 cấp/vùng.

Phát hành: MSS; **Hệ máy:** mobile – Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Motorola, Nec.

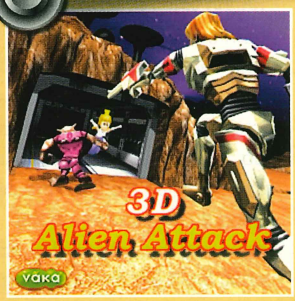
(600028)

Trong vai người máy thông minh, bạn thực hiện nhiệm vụ phá huỷ nhà máy sản xuất robot và độc dược có sức mạnh hủy diệt ghê gớm của bọn khủng bố. Hãy phá hủy âm mưu thống trị cả thế giới của chúng. Game có đồ hoạ đẹp và gameplay đầy thử thách. Thế giới trong game rộng lớn với 10 cấp độ khó tăng dần. Bạn sẽ đối mặt với những đối thủ nguy hiểm (Night Killer, Kamikaze, Flying bomber, Turret Machine Gun).



Phát hành: MSS; **Phát triển:** HeroCraft; **Ngày phát hành:** 2005; **Hệ máy:** mobile – Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson.

(670000)



Bạn sẽ là Tổng Tư Lệnh Lực lượng Bảo vệ Địa cầu. Bọn người ngoài hành tinh đã chiếm một phần trái đất và bắt cóc công chúa Kely vợ sắp cưới của bạn! Sứ mạng của bạn ngoài việc đánh bật bọn người ngoài hành tinh ra khỏi trái đất, còn phải giải cứu cho nàng công chúa yêu dấu.

Phát hành: MSS; **Phát triển:** HeroCraft; **Ngày phát hành:** 2005; **Hệ máy:** mobile – Sharp, Sony Ericsson.

(670018)

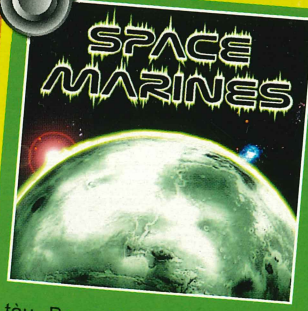
Daniel Vitto đã phục vụ cho quân đội Hoa Kì 8 năm và chính thức rời quân ngũ để trở về nhà, nơi đầy rẫy bạo lực, lừa lọc, án mạng - San Petos. Bạn sẽ giúp Daniel Vitto trả thù cho cha. Cùng lúc ấy, Don Martino cũng đã treo giải thưởng 10.000USD cho ai diệt được Daniel để trừ hậu họa.

Phát hành: MSS; **Hệ máy:** mobile – Nokia, Sagem, Siemens, Sony Ericsson, Motorola.

(670039)

Một game bắn súng theo đội đúng nghĩa trên diện thoại di động. Dù bạn có lựa chọn kiểu chơi nào - Death Match hay Capture the Flag - bạn cũng có nhiều vũ khí tối tân và dụng cụ xịn, kể cả cưa máy. Trò chơi này có nhiều cấp độ (7 level) chơi phù hợp cho mọi người.

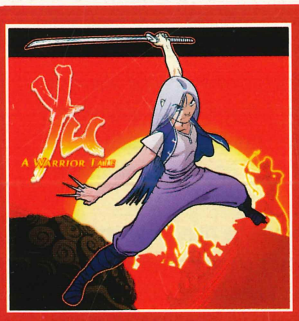
Phát hành: MSS; **Hệ máy:** mobile – Nokia, Samsung, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, LG, Motorola.



(600046)

Space Marines 2 kết hợp vô số yếu tố hay của game bắn súng. Ở cuối phần một, bạn bị lạc vào khoang thuyền chở hàng. Phần 2, bạn tỉnh lại tại đây. Bạn khám phá ra rằng bọn ngoài hành tinh đã tràn khắp thuyền. Trung úy cũng kẹt trên tàu và đang liên lạc với bạn bằng hệ thống radio của tàu. Bạn phải vượt qua nhiều vòng đấu để tiêu diệt King Alien, nguyên nhân của mọi rắc rối.

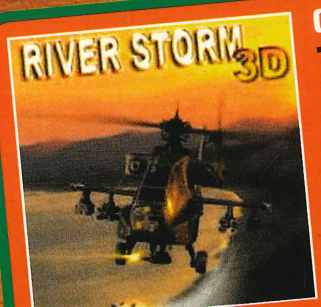
Phát hành: MSS; **Hệ máy:** mobile – Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG, Motorola.



(600050)

Bối cảnh Trung Hoa cổ đại. Yu là một thanh niên trẻ và là truyền nhân của lão tiền bối thông thái Zao. Cuộc sống của Yu thay đổi hoàn toàn khi sư phụ anh bị sát hại. Từ một người nông dân điềm đạm và ôn hòa, Yu trở thành một chiến binh sắt đá nung nấu quyết tâm trả thù cho sư phụ. Được linh hồn của sư phụ dẫn dắt, Yu vượt qua nhiều hiểm nguy để biết được chân tướng sự việc. Vượt qua 7 màn chơi, Yu phải tiêu diệt bạo chúa T'ang Tcheou và hoàn thành sứ mệnh của đời mình

Phát hành: MSS; **Hệ máy** mobile – Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Motorola.



(670043)

Tích hợp công nghệ 3D tiên tiến, trò chơi mang lại cho bạn cảm giác cực kì "đã" khi được điều khiển chiếc trực thăng tối tân trên điện thoại di động. Bạn sẽ phải qua 12 nhiệm vụ khó khăn để hoàn tất 8 bản đồ bằng cách tiêu diệt máy bay, thuyền chiến và nhiều vũ khí của địch trên đường đi.

Phát hành: MSS; **Phát triển:** HeroCraft; **Ngày phát hành:** 2005; **Hệ máy:** mobile – Nokia, Siemens, Sony Ericsson.

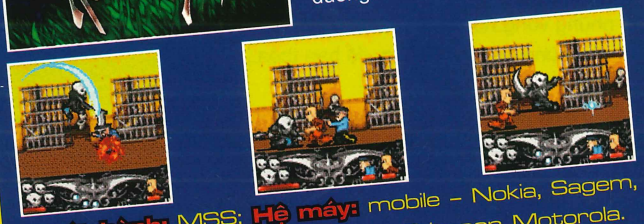
(670029)

Sau cuộc chiến sống còn giữa người, quỷ và ma cà rồng, chỉ còn một vài người may mắn sống sót. Những người này trú ngụ tại hòn đảo Ánh Sáng và đây chính là nơi an toàn nhất cho họ. Sau nhiều thế hệ, những người đặc biệt bắt đầu tập hợp lại và quyết tâm chống lại thế lực bóng đêm. Bạn sẽ đóng vai họ để bảo vệ những người dân vô tội. Trong trò chơi này, tha hồ cho bạn "sống mái" với bọn quỷ và quái vật bằng nhiều "đồ chơi" rất chiến.

Phát hành: MSS; **Hệ máy:** mobile – Alcatel, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Sharp, Siemens, BenQ-Siemens, Sony Ericsson, LG, Motorola.

(670040)

Bạn là đệ tử thần chết Grim Reaper và được đặc phái để tiêu diệt bốn người tìm cách đánh lừa thần chết để tìm lại sự cân bằng của tự nhiên. Bạn sẽ có danh sách bốn người đó, hãy "xử lí" họ và kể cả những kẻ cản đường.



Phát hành: MSS; **Hệ máy:** mobile – Nokia, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Motorola.

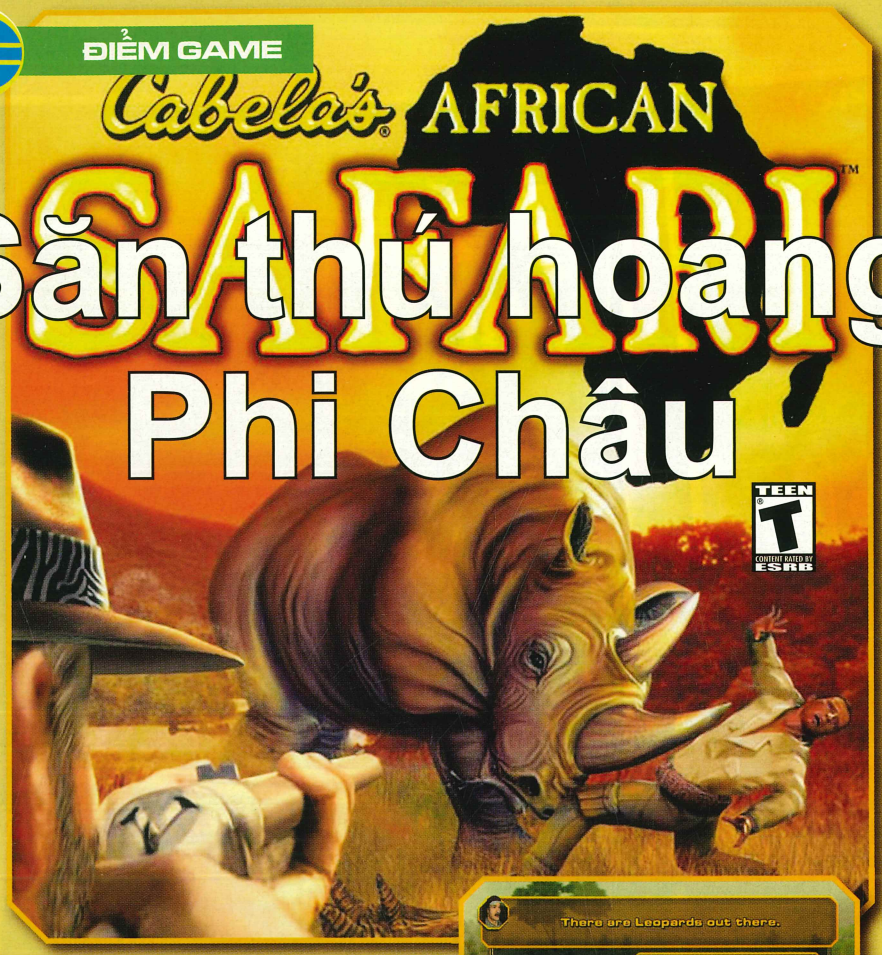
(670056)

Nhiều chi tiết khó và vui hơn đó là lời hứa hẹn trong cuộc phiêu lưu của Zip và Zap. Cũng như bao đứa trẻ khác, Zip và Zap không thích bị cha mẹ và thầy cô ép buộc. Hãy cùng xem Zip&Zap sẽ làm gì với lũ nhóc để thích nghi với thế giới người lớn nhé.

Phát hành: MSS; **phát triển:** HeroCraft; **Ngày phát hành:** 2005; **Hệ máy:** mobile – Nokia, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, LG, Motorola

CÚ PHÁP TẢI GAME: HA 26 <Mã game> gửi đến số 8740; cước phí 15.000 đồng/game nếu tải thành công. Ví dụ để tải Zip&Zap, tin nhắn sẽ là HA 26670056.

Săn thú hoang Phi Châu



Thể loại game săn bắn chỉ đếm được trên đầu ngón tay. Cuối năm nay, Activision đem bạn đến châu Phi, nơi nổi tiếng về những vùng hoang mạc đầy cạm bẫy với những loài thú hoang, để bạn thỏa... "máu" săn bắn.

Bạn sẽ mặc quần bò, đội nón rộng vành hệt như phong thái của những chàng cao bồi miền Viễn Tây. Cùng chuyến đi săn với bạn là 3 "nhà tư vấn" bản địa: Tracker chỉ bạn lần theo dấu vết con mồi; Porter hướng dẫn sử dụng loại súng cho từng con mồi cụ thể, như với hoẵng, nai thì dùng khẩu súng trường .338, còn với voi thì phải dùng khẩu súng trường .600 và nhắm ngay điểm "huyệt" thì mới hạ gục được; còn chàng Guide là "thổ địa", chỉ bạn nên đi đứng như thế nào để dễ săn mồi cũng như tránh chạm trán thú dữ khác.

Bạn sẽ được săn bắn ở nhiều vùng đất của Phi châu với nhiều loài thú khác nhau, từ những loài thú hiền hòa như nai, sơn la, đà điểu, chim... đến 5 "đại ca" mà bạn phải rất cẩn thận trong từng bước đi, đường đạn của mình là: voi, báo, cọp, tê giác và trâu. Với các loài thú hiền khác thì dễ, nhưng "đụng" đến 5 loài kể trên, bạn có thể mất mạng như chơi nếu bắn trật phát đầu tiên. Nếu có 2 con báo đang đứng cạnh nhau, sẽ rất nguy hiểm khi bạn giương súng ngắm 1 con, vì con còn lại bị đánh động sẽ nhảy vào bạn.

Có 3 dạng đi săn: Safari Hunt sẽ dẫn dắt bạn đi săn theo một cốt truyện, qua từng vùng đất; Instant Hunt là đi săn ngẫu nhiên, game tự chọn loài thú và vùng đất để bạn săn bắn; ở dạng Open Hunt bạn có thể chọn săn loài thú nào, ở đâu (bạn phải hoàn thành mục Safari Hunt để unlock vùng đất); Big Five là dạng săn những con thú lớn và Wing Shooting là bắn chim.

Cách chơi rất đơn giản, dễ hiểu, bạn chỉ cần bỏ ra 5 phút học là có thể nhập cuộc ngon lành! Về súng ống, mỗi khi bạn săn được một con mồi nào đó "nặng ký", hoặc qua được vùng đất mới thì unlock được 1 loại súng, 1 ống nhòm. Tuy nhiên cách chơi khá đơn điệu, không có gì mới dễ gây nhàm chán cho người chơi.

Đồ họa game khá đẹp, cảnh mây trời sông nước tuy chưa thể hiện chi tiết nhưng màu sắc tươi tắn, rực rỡ. Âm thanh trong game chưa hấp dẫn, khá nhàm. Ví dụ trong lúc bạn đang rình rập con mồi trong bụi rậm, hoặc bị thú dữ phát hiện thì hiệu ứng âm thanh chưa tạo được cảm giác hồi hộp, gay cấn.

Với lối chơi đơn giản, ít "nhức đầu" như trong các thể loại dàn trận, bắn súng..., Cabela's African Safari là game giải trí nhẹ nhàng, dễ chơi, yêu cầu cấu hình máy nhẹ (trên PC). Nào, hãy thử đến châu Phi săn thú một chuyến!

ĐỒNG ANH.

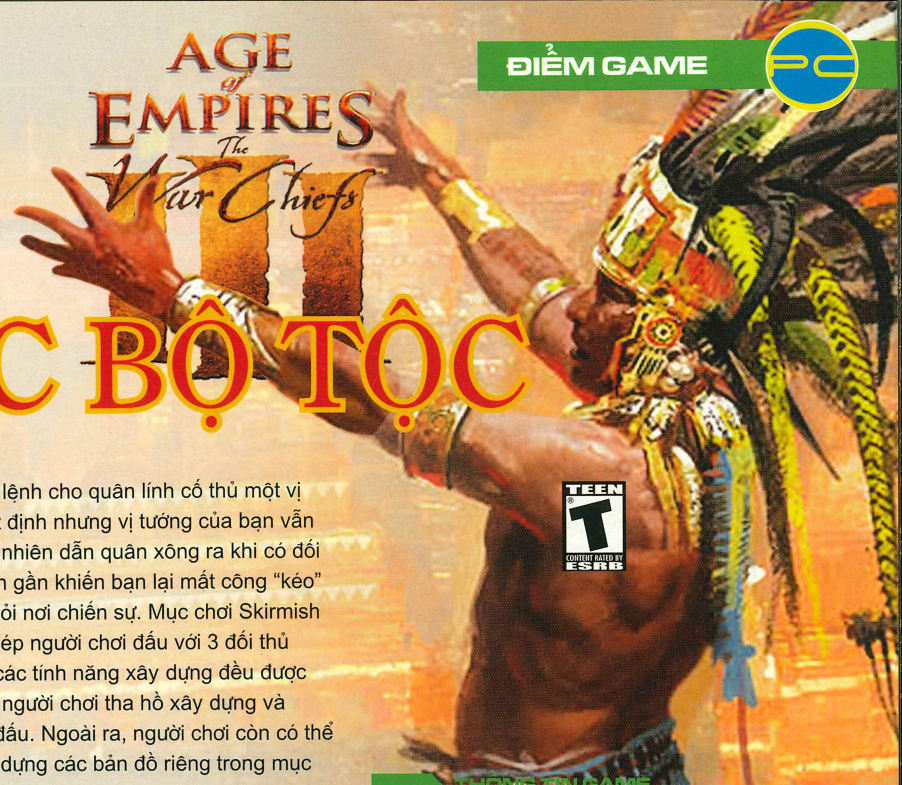
THÔNG TIN GAME

Phát triển: Activision Value
Phát hành: Activision Value
Ngày phát hành: 17/10/2006
Hệ máy: Xbox 360, PS2, PSP, PC
Thể loại: Săn bắn
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: Intel Celeron/AMD Duron - 900MHz; RAM 256MB; VGA GeForce - 256 (GeForce1) / ATI Radeon (32M RAM) 3D + DirectX 9.0c; HDD 700MB; Windows 2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: Intel Pentium 4 / AMD ATHLON XP - 1600MHz; RAM 512MB; VGA GeForce 3/4/FX / ATI Radeon 8xxx/9xxx.

AGE of EMPIRES The War Chiefs

Cuộc Chiến GIỮA CÁC BỘ TỘC



Age of Empires III: The WarChiefs là bản mở rộng mới nhất của dòng game đế chế vốn đã quá quen thuộc với giới yêu thích game chiến thuật và từng được chọn làm game thi đấu tại giải World Cyber Games. Age of Empires III còn là game chiến thuật bán chạy nhất (best-selling) trong năm 2005. The WarChiefs do Ensemble Studios phát triển và Microsoft Game phát hành. Age of Empires III đã thu hút được sự quan tâm của hầu hết game thủ thuộc mọi lứa tuổi, thỏa mãn khát vọng xây thành đắp lũy, chinh chiến và mở rộng đế chế của người chơi.

Tham gia trò chơi, người chơi sẽ lãnh đạo một trong 3 bộ tộc của châu Mỹ là liên minh Iroquois, Sioux và Aztec. Bản mở rộng với phần chơi đơn (campaign) có cốt truyện hoàn toàn mới lạ, 15 màn chơi với 15 nhiệm vụ phức tạp khác nhau, đủ để người chơi đắm chìm trong các thế trận được sắp đặt hết sức công phu và ác liệt. Trong mỗi màn, người chơi không chỉ đơn thuần xây dựng quân đội rồi đi chinh chiến, vì game yêu cầu người chơi phải hoàn thành nhiệm vụ cụ thể. Nếu không đáp ứng đúng yêu cầu của nhiệm vụ thì bạn chỉ có thể đánh đến cạn kiệt tài nguyên, nhưng cuối cùng cũng phải khuất phục đối thủ máy liên tục kéo quân đến không hề biết mệt mỏi.

The WarChiefs vẫn tỏ ra ưu ái và dành nhiều ưu đãi cho người chơi khi cho các vị tướng của bạn chỉ có "xỉu" chứ không bao giờ chết, chính vì điều này nên tướng chỉ huy chiến trường của bạn rất dễ "nằm đường" bất cứ lúc nào. AI của game khá tốt và "nhanh trí", thậm chí nhiều khi bạn ra lệnh cho quân lính cố thủ một vị trí nhất định nhưng vị tướng của bạn vẫn ngang nhiên dẫn quân xông ra khi có đối thủ đến gần khiến bạn lại mất công "kéo" hắn khỏi nơi chiến sự. Mục chơi Skirmish cho phép người chơi đấu với 3 đối thủ khác, các tính năng xây dựng đều được mở để người chơi tha hồ xây dựng và chiến đấu. Ngoài ra, người chơi còn có thể tự xây dựng các bản đồ riêng trong mục Custom Scenario.

Mỗi bộ tộc đều có các đơn vị lính tinh nhuệ khác nhau và rất đa dạng. Tùy vào chiến thuật của từng người chơi mà chọn sử dụng các chủng quân cho hợp lý, tuy nhiên chiến thuật cung thủ và kỵ binh tỏ ra thích hợp nhất cho việc tấn công. Pháo binh, cung thủ và bộ binh giáp nặng giúp việc phòng thủ dễ thở hơn rất nhiều.

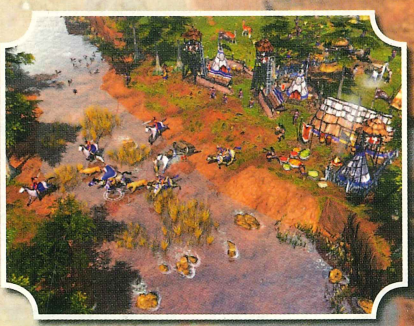
Mục chơi mạng Multiplayer, với 2 dạng chơi trực tuyến qua mục ES Online (Ensemble Studios) và LAN đủ sức làm hài lòng các nhà chiến thuật muốn thi thố với nhau. Hình ảnh trong game chỉ ở mức khá, bù lại game load rất nhanh và chơi rất "mượt". Tuy nhiên, âm thanh của game bị tình trạng đứt quãng, nhất là tiếng hò reo của quân lính, lúc có lúc không.

ĐẶNG THANH

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Ensemble Studios
Phát hành: Microsoft
Ngày phát hành: 20/10/2006
Thể loại: Chiến thuật
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: Pentium 1,4 GHz; RAM 256MB; VGA 64 MB; HDD 2 GB; Windows XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: Pentium 2 GHz; RAM 512MB; VGA 128 MB.



HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373 - 0988.722.822
Email : quocdaivn@yahoo.com

- **Đã có máy Play Station 3 giá tốt nhất**
- Nhận đặt mua , đổi game xịn PSP , XBOX360 , băng GBA
- Các loại phụ kiện cho PS2 , PSP , NDS , XBOX360 , GBA
- Thay thế linh kiện máy PS2 - Mua bán các loại máy PS2 cũ
- Mod FW máy XBOX360 , PSP - Sửa chữa , gắn modchip PS2

Giá cả - thông tin về các linh kiện xin tìm hiểu tại **www.hotgameshop.net**

Chi nhánh Hotgame HCM từ tháng 12-2006 : 114 Hồ Tùng Mậu - Quận 1 - HCM (08.212271)
Giá sỉ & lẻ cực tốt cho các cửa hàng HCM - Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 04.726.13.73 để biết thêm chi tiết

THE MARK

Tử Sinh Điểm 2

THÔNG TIN GAME

Phát triển: T7 Games
Phát hành: JoWood Productions
Ngày phát hành: 30/11/2006
Thể loại: FPS
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,8GHz; RAM 512MB; VGA 128MB + DirectX 9.0c; HDD 2,3GB; Win XP SP2; 2CD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,8GHz; RAM 1024MB; VGA 256MB (Pixel Shader 3.0).

Cả thế giới đang trong tình trạng nguy kịch, khi bọn khủng bố đã đánh cắp được tên lửa hạt nhân. Mục tiêu đầu tiên cho việc "thử nghiệm" này, chính là một trong những thành phố lớn của châu Âu - London. Ngay lập tức, hai tay súng hàng đầu được triệu tập, nhằm ngăn chặn kế hoạch tàn khốc của bọn khủng bố.

Nhân vật đầu tiên chúng ta "điểm danh" là Steven "Fletch" Fletcher - nhân viên cấp cao của quân đội Hoa Kỳ. Được đào tạo kỹ trong các trận chiến, đặc biệt khả năng vô hiệu hóa các loại chất nổ, tên lửa nên Fletch được giao vai trò chính trong chiến dịch khó khăn lần này. Austin Hawke - một điệp viên thông minh, già dặn trong công việc, Austin luôn sẵn sàng làm bất cứ việc gì miễn được trả lương cao. Bộ đôi này "vô tình" trở thành "bức tường lửa" vững chắc, nhằm ngăn chặn kế hoạch giết người hàng loạt của quân khủng bố.

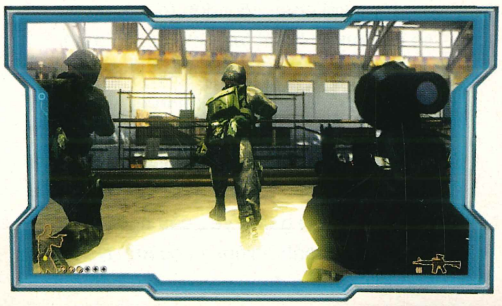
The Mark (TM) tỏ ra khá khiêm tốn, khi chỉ đưa ra hai chế độ chơi chính là: cốt truyện và chơi mạng. Người chơi có thể chọn Fletch hay Austin để bắt đầu câu chuyện. Đặc biệt, mỗi nhân vật có những kỹ năng riêng, hỗ trợ khá tốt cho người chơi khi thi hành nhiệm vụ.

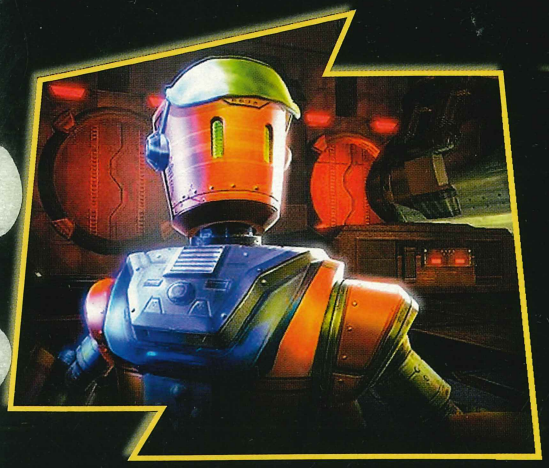
Có vài nhiệm vụ đặc biệt, bạn buộc phải chọn nhân vật theo máy chỉ định, nhằm hoàn thành sứ mệnh phù hợp với nội dung câu chuyện. Các đối thủ máy, tuy không được đánh giá cao về "chất lượng" nhưng cũng dư sức gây khó dễ cho bất kỳ tay súng nào. Người chơi buộc phải đưa ra các chiến thuật hợp lý, xử lý các tình thế một cách nhanh gọn. Chỉ cần một chút lơ là, người chơi có thể lãnh trọn một tràng AK47.

Cốt truyện game được thể hiện khá tốt, phải nói không thua kém bất kỳ bộ phim hành động gay cấn nào của Hollywood. Người chơi dễ dàng bị cuốn vào "dòng chảy" với các tình huống lôi cuốn của TM. Ngoài việc giúp vô hiệu hóa tên lửa hạt nhân, bạn còn giúp Fletch giải cứu cô em gái thoát khỏi tay bọn khủng bố. TM cung cấp hệ thống nhiệm vụ với thời lượng tương đối vừa đủ, người chơi có thể thỏa mãn cơn khát đọ súng với máy (AI). Mỗi chiến dịch bao gồm các màn nhỏ, người chơi sẽ có dịp chinh chiến từ Siberia, Iran cho đến các nước Ả Rập... Đặc biệt, Fletch và Austin đều có những kỹ năng đem lại hiệu quả rất cao trong các cuộc đấu súng. Với Fletch, khả năng làm chậm thời gian, bạn sẽ có đủ sức "càn quét" cả một tiểu đội mà không bị tổn thất lớn về sinh lực. Austin có khả năng sử dụng kính hồng ngoại, nhìn thấy bất kỳ mục tiêu nào đang ẩn nấp đâu đó sau các bức tường. Người chơi không còn lúng túng khi bị phục kích. Các kỹ năng trên chỉ sử dụng được trong một khoảng thời gian nhất định, và sẽ được "nạp" lại. Người chơi cần phải sử dụng "đúng nơi, đúng chỗ" thì mới có thể thấy hết được sự lợi hại của "vũ khí bí mật".

TM trình diễn hình ảnh khá tốt, nhiều họa tiết chân thật và sắc nét. Các hiệu ứng tuy chưa đạt đến trình độ cao như các game đỉnh về FPS hiện nay, nhưng cũng đủ sức thỏa mãn bất kỳ người chơi nào. Âm thanh cũng là một "điểm sáng" của TM, với các bài nhạc hài hòa và sôi động, tiếng nổ giòn của khẩu AK47 hay tiếng "đanh thép" của M16... cũng đủ tạo nên một "bộ phim hành động" cho riêng bạn.

SU SU





RoboBlitz
Anh hùng người máy

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

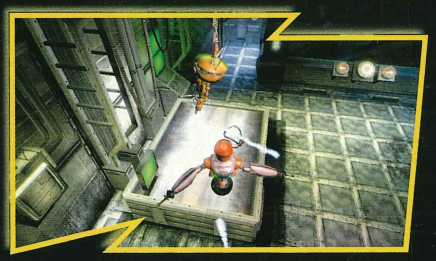
Xuất hiện khá âm thầm, lặng lẽ nhưng RoboBlitz (RB) đã tạo ấn tượng khá tốt cho người chơi. Điều đặc biệt của RB chính là việc nhà sản xuất Naked Sky đã sử dụng "bộ" vật lý Unreal Engine 3, với các hiệu ứng có thể nói là "không chê vào đâu" được. RB không chỉ là game hành động với các tình tiết hấp dẫn, mà còn đòi hỏi người chơi "tư duy" khá nhiều trong việc giải các "bài toán" ly kỳ.

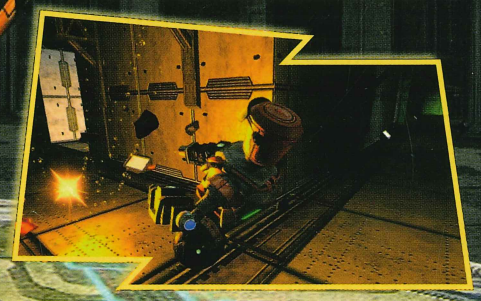
Trong vai Blitz, bạn sẽ là một "chuyên viên" sửa chữa trên trạm không gian. Câu chuyện phiêu lưu bất đắc dĩ của Blitz chỉ bắt đầu khi bọn MegaNOED bất ngờ tấn công nhằm xâm chiếm trạm không gian. Nhiệm vụ của Blitz là sửa chữa các thiết bị hư hỏng nhằm khởi động lại thiết bị phòng thủ. Bạn sẽ phải hoàn tất một hệ thống "câu đố" được thiết lập hợp lý và phù hợp với nội dung câu truyện. Ngoài việc sữa chữa các thiết bị hư hỏng, Blitz còn phải đối đầu với các "vật thể lạ" xuất hiện khá nhiều trong các phòng máy. Chúng luôn là mối đe dọa đáng gờm, từ những cỗ máy bắn tên lửa hình cánh quạt cho đến những tên "scout" luôn lao tới "đập phá" Blitz.

Các "bài toán" tưởng chừng như đơn giản nhưng thực tế lại gây khá nhiều khó khăn cho người chơi. Có lúc, Blitz phải thu nhặt các vật liệu như thùng phuy, hay cả xác của các chú rô-bô khác cho vào guồng máy sản xuất đạn dược. Thật may mắn, ngoài khả năng tấn công bằng "tay sắt", Blitz có thể tự nâng cấp vũ khí cho riêng mình bằng cách thu nhặt Upgradium (một loại thiết bị dùng cho việc nâng cấp). Vũ khí đầu tiên Blitz được Karl (một chú rô-bô đảm nhiệm vai trò hướng dẫn) giới thiệu chính là khẩu súng EMP; khẩu EMP này tỏ ra khá hiệu quả khi làm nhiệm vụ "sản xuất đạn dược". Tuy không có khả năng tiêu diệt đối thủ, nhưng EMP lại vô hiệu hóa được tất cả các loại rô-bô trong giây lát, Blitz sẽ đủ thời gian "thu nhặt" vật liệu.

Hình ảnh game được thể hiện bằng gam màu sáng, pha trộn thêm ánh bạc của kim loại luôn làm người chơi cảm thấy nhẹ nhàng. Các mô hình tuy đều là rô-bô nhưng vẫn thể hiện được nét sinh động, nhẹ nhàng của dòng game giải đố hơn là hành động. Đặc biệt anh chàng Blitz, dường như nhà sản xuất muốn tăng thêm phần năng động cho Blitz nên đã sử dụng một quả cầu thay thế cho đôi chân trong việc di chuyển. Các bài nhạc vui tươi mang âm hưởng của "kỹ thuật số" luôn gây phấn chấn cho người chơi trong lúc chiến đấu cũng như "tư duy" giải đáp các "ẩn số". RoboBlitz xứng đáng là một game giải trí đơn thuần, đáp ứng cho các gamer yêu thích thể loại hành động kết hợp đánh đố vào dịp cuối năm 2006 này.

BIM BIM





THÔNG TIN GAME

Phát triển: Naked Sky
Phát hành: Valve Software
Thể loại: Hành động
ESRB: Everyone
Ngày phát hành: 07/11/2006

Cấu hình tối thiểu: P4 2,0GHz; RAM 512MB; VGA 256MB + DirectX 9.0c; HDD 400MB; Win XP SP2; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 3,2GHz; RAM 1024MB; VGA 256MB.

Barrow Hill
Curse of the Ancient Circle

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Shadow tor Studio
Phát hành: Gotgame Entertainment
Ngày phát hành: 25/8/2006
Thể loại: Phiêu lưu
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 450 MHz; RAM 128MB; VGA 1,2GB; Windows 98SE; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: PIII 450 Mhz hoặc tương đương, RAM 256MB.

Bức tranh về vòng tròn đá cổ xưa

Những vật dụng trong trò chơi.

Truyền Thuyết Barrow Hill

Bạn yêu thích thể loại phiêu lưu, bạn là người can đảm muốn khám phá những bí ẩn ma quái của tự nhiên, có thể Barrow Hill: Curse of Ancient Circle (BH) là một trong những lựa chọn của bạn.

Barrow Hill mở đầu bằng đoạn phim chiếu cảnh một chiếc xe hơi, phóng băng băng trong màn đêm lạnh lẽo trên con đường mòn tăm tối. Bất chợt xe bị tắt máy và không thể khởi động lại, thêm vào đó đường đi sau lưng cũng bị phong tỏa bởi hai khối đá to. Chỉ còn một hướng là tiến lên phía trước và vào một trạm xăng vắng lặng, cũ kỹ trên đồi Barrow, thế rồi...

Được giới thiệu là thể loại game phiêu lưu pha kinh dị, vì vậy khi game vừa kết thúc đoạn phim mở đầu thì người chơi cũng thật sự cảm thấy "hãi hùng". Nhưng đó không phải là sự sợ hãi do không khí ghê rợn của game mang đến, mà ngán ngẩm bởi game được xây dựng bằng những tranh tĩnh chuyển cảnh qua lại. Nếu bạn đã từng biết đến hai phần trong loạt game nói về chàng thám tử Delaware St. John hoặc Scratches, ắt hẳn bạn cũng sẽ có cảm giác ngán ngẩm khi "dụng" phải loại game chuyển cảnh này. Cho dù người chơi đã có chút kinh nghiệm tìm đường trong hoàn cảnh phải rà chuột vào bốn góc màn hình để di chuyển các hướng trong những game cùng dạng nhưng phải thú nhận rằng: BH là game "đỉnh" của việc thử thách sự kiên nhẫn, vì đường đi cứ quay vòng vòng và... trở về chỗ cũ. Khó lòng có thể kiên nhẫn tìm thêm thứ gì mới để tiếp tục game.

Bên cạnh đó, cốt truyện của game lại không mấy hấp dẫn, bởi chẳng tìm thấy tình tiết nào đáng sợ hay làm toát mồ hôi hột. Tất cả chỉ toàn là màn đêm âm u, người chơi từng bước, từng bước dò dẫm để nhặt một món đồ, ráp những mảnh vụn của một bức thư bị xé nát... nếu bỏ qua việc không tìm được phương hướng đường đi.

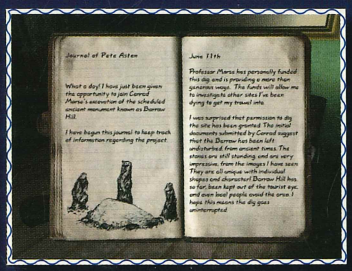
Có một điều lạ là thanh đồ dùng được chia thành hai phần rõ rệt: phần phía dưới màn hình là nơi đựng các đồ vật để lắp ráp kết hợp, còn phần phía trên bên phải màn hình là nơi chứa các tài liệu vật dụng có thể sử dụng trong suốt trò chơi. Sự phân bố riêng biệt này giúp người chơi dễ dàng đọc lại các thông tin, nhưng có thể người chơi sẽ bỏ sót thanh đồ dùng phía trên nếu chưa quen với sự sắp xếp này.

Phần âm thanh và đồ họa không có gì đáng đề cập. Game sử dụng những cảnh tĩnh nên cảnh vật không sống động. Tông màu trong game tối tăm, cũ kỹ rất phù hợp với tính chất kinh dị và âm thanh không có gì đáng quan tâm.

BH giống như giọt nước cuối cùng làm tràn nỗi thất vọng, chen lẫn thắc mắc của người chơi về thể loại game phiêu lưu kinh dị. Tại sao những đề tài rùng rợn này lại luôn luôn xuất hiện dưới dạng những game chuyển cảnh; ví dụ những cuộc điều tra về hồn ma của thám tử Delaware St. John, hay bí ẩn ma quái trong Scratches và bây giờ là Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle. Thật đáng tiếc cho những đề tài hấp dẫn này.

THY ANH

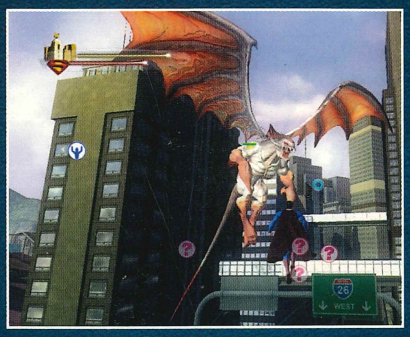
Xếp hình là công việc thường gặp.

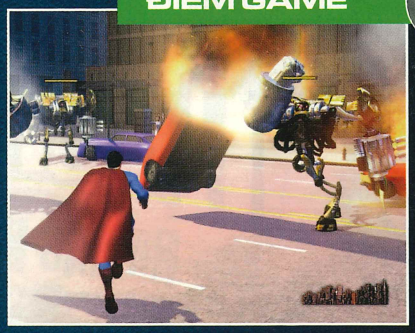


Tài liệu về vòng tròn đá cổ xưa.

Kinh nghiệm: không nên chạm vào bất kỳ hòn đá đang phát sáng nào.

Đường đi âm u, mịt mù.





SUPERMAN RETURNS
THE VIDEOGAME

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: EA Tiburon
Thể loại: Hành động
Phát hành: EA Games
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 20/11/2006
Hệ máy: Xbox 360, PlayStation 2, Xbox

Ưu: Nhạc nền được trích từ phim khá hoành tráng.
Khuyết: Đồ họa chưa xứng tầm next-gen; Cách chơi đơn điệu và nhàm chán.

Ngược hẳn với sự háo hức và quan tâm của các fan mỗi lần xuất hiện trên phim ảnh, không khí chào đón người hùng Superman trên video game luôn tỏ ra ảm đạm bởi chuỗi thành tích không mấy ấn tượng sau mỗi lần ra mắt. Có lẽ điều này không ảnh hưởng nhiều đến quyết định mới của ông lớn EA, khi hãng sử dụng thương hiệu trên cho game mới toanh của mình Super Man: The VideoGame.

Bạn sẽ lại thưởng thức cảm giác bay lượn trên bầu trời và khắp các ngõ ngách của Metropolis với năng lực trời phú nhưng lại sớm nhận ra công việc mà mình nhận được nhàm chán hơn những gì thể hiện trên phim ảnh. Người hùng mà bạn điều khiển không thể trò chuyện với bất cứ công dân nào của thành phố và không có tòa cao ốc nào trong Metropolis mở cửa đón tiếp anh. Trò chơi đang nói "không" với phong cách "free-roaming" rất được ưa chuộng hiện nay? Những gì bạn có thể làm là tuân theo kịch bản được dựng sẵn như phá hủy mớ thiên thạch trước khi chúng kịp lao vào trái đất, chạm trán với đối thủ quá quen thuộc như Metallo, Bizarro và tất nhiên không thể thiếu Lex Luthor với những kĩ năng đã "nhẵn mặt" như X-Ray vision, super breath, freeze breath...

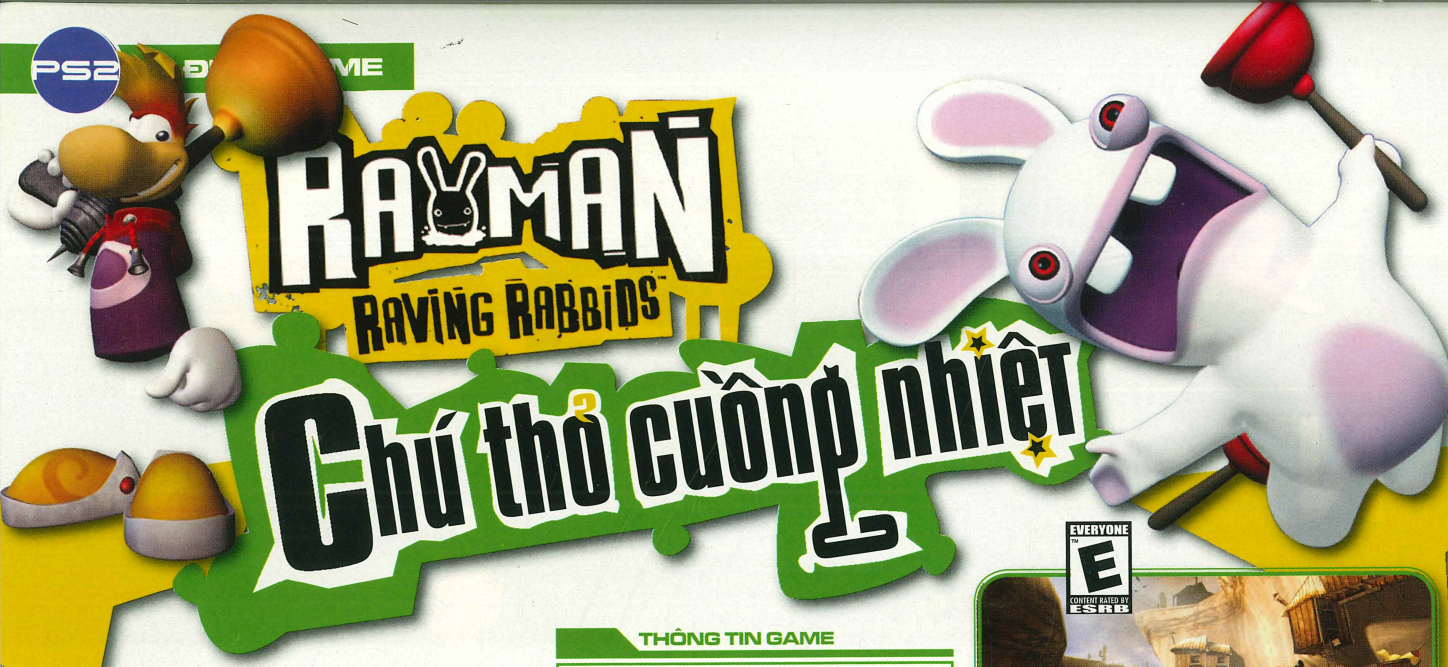
Dù được giải phóng khỏi thanh sức khỏe (life bar) quen thuộc nhưng trách nhiệm của bạn lại nặng nề hơn bội phần bởi thanh này dùng để biểu thị hiện trạng của Metropolis. Tương ứng với mỗi công dân hay xe cộ,... trên đường bị tổn thương bởi những kẻ hiếu chiến, thanh sức khỏe này sẽ mau chóng giảm dần. Cách duy nhất để ngăn chặn tình trạng trên trước khi "game over" là người hùng phải tìm cách giải quyết thật nhanh những vấn đề mà thành phố đang mắc phải. Đáng buồn là do kết cấu quá đơn điệu và nhạt nhẽo, bạn có thể sẽ sớm rời khỏi màn hình trước khi cố gắng tìm hiểu đoạn kết mà các nhà sản xuất gửi gắm. Góp phần đáng kể cho nguyên nhân trên chính là chất lượng đồ họa khá nghèo nàn, ngay cả khi bạn có điều kiện thưởng thức trò chơi Xbox360 này trên ti vi độ nét cao (HDTV). Điểm duy nhất có thể được xem là tạm ổn lại chính là nhạc nền được trích từ phim ra.

Liệu bạn có "cam đảm" làm siêu nhân với đại gia EA hay hội ngộ cùng anh và các đồng đội khác trong Justice League Heroes.

MINH TIỆP

SIÊU NHÂN TRỞ LẠI

RAYMAN RAVING RABBIDS
Chú thỏ cuồng nhiệt



THÔNG TIN GAME

Phát triển: Ubisoft
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 2006
Thể loại: Party/Platform
ESRB: Everyone
Hệ máy: PC, Xbox 360, PlayStation 2, Nintendo DS, PSP, Nintendo Wii

Một ngày đẹp trời, chàng Rayman vui tính thưởng thức chuyến dã ngoại hấp dẫn sau những ngày làm việc mệt nhọc. Bất ngờ mặt đất bắt đầu rung chuyển, trước mặt anh là những chú thỏ khổng lồ với ánh mắt thiếu thiện chí. Định dỗ ngọt đám thỏ hung tợn bằng thức ăn sẵn có nhưng nào ngờ chỉ huy trưởng của đám thỏ - Serguei nhanh chóng tống giam chàng Rayman tội nghiệp vào nhà ngục của một đấu trường lớn. Để có thể an toàn thoát khỏi nơi giam giữ, Rayman phải bảo toàn mạng sống của mình bằng việc tham gia các thách thức mà bọn thỏ đặt ra...

Đi ngược hoàn toàn với phong cách platform quen thuộc - phân theo màn - trước đó, Raving Rabbids (RR) là tuyển tập gồm nhiều trò chơi nhỏ khác nhau để người chơi luyện ngón và óc quan sát. Tuy không được trang bị chiếc tay cầm có một không hai của Wii, nhưng RR trên nền PS2 vẫn mang đến cho người chơi những trận cười "tung toé" bởi những màn pha trò độc đáo và mức độ phong phú của những mini games. Như trong Bunnies Can't Close Doors, người chơi phải nhanh tay giúp các chú thỏ đóng cửa buồng vệ sinh trong lúc giải quyết "bầu tâm sự" trong khoảng thời gian hạn định. Các fan yêu bóng đá hẳn sẽ hài lòng với Bunnies Can't Play Soccer khi có cơ hội cùng chàng Rayman trổ tài sút phạt vào cầu môn đối phương với mục tiêu đề ra là điểm thưởng càng cao cho những góc sút hẹp nhất. Trong khi đó fan ruột những game bắn súng hồng tâm như Virtua Cop, The House of the Dead sẽ tìm lại cảm giác quen thuộc trong những

game có lối chơi tương tự như Bunnies Aren't Afraid of the Dark.

Một đặc điểm khác khá thú vị nếu bạn tinh ý quan sát: hầu hết bối cảnh và tình huống "dở khóc dở cười" trong RR đều lấy cảm hứng từ các nhân vật trong các bộ phim hay game nổi tiếng như chàng Clark trong Superman, cảnh trí trong Far Cry, Halo... Việc này khiến trò chơi tạo được tâm lý tò mò và kích thích người chơi không ngừng thưởng thức và khám phá cho đến tận giây phút cuối.

Hướng đến game vui nhộn, giải trí là chính nên đồ họa trong RR không hứa hẹn cuộc đột phá ngoạn mục kiểu Gears of War, Final Fantasy XII, bù lại đã lựa chọn gam màu tươi tắn và thể hiện tâm trạng nhân vật qua biểu hiện khuôn mặt rất đạt: từ vẻ ngoài ngây thơ, đáng yêu đến nụ cười, cặp mắt tinh quái mỗi khi bắt đầu hành động của đám thỏ. Phần âm thanh cũng cực kỳ sống động nhờ nhạc nền dí dỏm và âm lồng tiếng đầy chất hài hước.

Phong cách chơi mới của RR đã thực sự tạo được nhiều bất ngờ với những fan ruột của loạt game Rayman trước đây. Không chỉ vì cách chơi được biến tấu hoàn toàn mới mà còn vì trò chơi đã vượt qua khuôn khổ là một game chơi đơn. Giờ đây, bạn có thể chia sẻ sản phẩm mới của Michel Ancel cùng bạn bè và người thân trong những dịp sum vầy, đoàn tụ.

ĐẶNG KHÁNH

Một ngày đẹp trời tại xứ sở mộng mơ (Dream Land), sau khi đánh bại được phù thủy Drawcia, chàng Kirby béo tròn đang thưởng thức chuyến picnic cùng với bánh dâu ngọt. Bất chợt, một bóng đen xuất hiện và nẫng nhanh chiếc bánh ngọt trên tay anh. Định thần trong chốc lát, Kirby nghĩ ngay làm việc này không ai khác chính là đức vua Dedede. Quyết định lên đường đến lâu đài của đứa vua để tìm ra chân tướng sự việc, Kirby đâu biết anh sắp phải đối đầu với băng đảng chuột mang tên "Squeak Squad".

Ngược hẳn với phiên bản Canvas Curse trước, việc điều khiển chàng Kirby béo đã quay trở lại với phím bấm và D-pad nhiều hơn. Tuy nhiên, năng lực bẩm sinh của anh hầu như không đổi. Với chiếc mồm rộng ngoác của mình, Kirby có thể nuốt chửng đối thủ trong nháy mắt và học hỏi các năng lực của họ. Cách này có thể giúp anh đáp trả đối thủ theo kiểu "gậy ông đập lưng ông" hoặc vận dụng chúng để khai thác các rương báu trên đường đi. Trong nhân dạng lửa, Kirby có thể khai hỏa một nòng đại bác để đặt chân lên các tầng mây cao vút; khi hóa thân thành chuột chũi, anh có thể dễ dàng khám phá thế giới dưới lòng đất... Mỗi kho báu vất vả tìm được sẽ giúp bạn mã hóa những phần thưởng giá trị như hộp màu để thay đổi màu sắc Kirby, nghe lại những đoạn nhạc yêu thích trong hộp lưu trữ, hơn nữa đây cũng là điều kiện trọng yếu để bạn hoàn tất trò chơi.

Nếu màn hình trên dùng để ghi nhận những diễn tiến chính, thì màn hình cảm ứng (touch screen) lại đóng vai trò như chiếc bao tử của Kirby. Chiếc bao tử này dùng để đựng kho báu kiếm được và quan trọng hơn đây còn là nơi tích lũy các kỹ năng của đối thủ thu nhặt được trên đường đi. Ngoài ra, bạn có thể thử tài pha trộn các kỹ năng trên với nhau để tạo hiệu quả mới. Điển hình như kỹ năng kiếm sẵn có bạn có thể kết hợp với băng, lửa, điện; tương tự bạn có thể làm với bom. Trong khi đó, kết hợp ba mini Kirby sẽ giúp bạn tăng thêm mạng sống cho chính mình.

Ngoài mục chơi chính, trò chơi có hẳn phần Sub-Games riêng biệt với bốn trò chơi khác nhau gồm Speedy Teatime, Smash Ride, Tresure Shot và Boss Endurance được thiết kế khá vui nhộn, chắc chắn sẽ đem lại cho bạn những trận cười sảng khoái cùng bạn bè.

Tuy không thật sự bứt phá so với phiên bản trước, nhưng với phong cách sinh động, hào hứng, cuộc phiêu lưu của anh chàng Kirby sẽ lại thu hút không ít các game thủ khó tính.

MINH NHẬT

THÔNG TIN GAME

Phát triển: HAL - Flagship
Thể loại: Platform
Phát hành: Nintendo
ESRB: Everyone
Ngày phát hành: 06/12/2006
Hệ máy: Nintendo DS

Ưu: Hơn 20 tuyệt kỹ khác nhau để khám phá; cách chơi dễ cuốn hút.
Khuyết: Không nhiều đột phá so với các phiên bản trước; chế độ multi còn khiêm tốn.

CHỐNG BĂNG CHUỘT

SÁT thủ bự

Bạn đã từng yêu thích vị hoàng tử Ba Tư trong ba phiên bản của Prince of Persia? Bạn vẫn còn thèm cảm giác một mình ngao du giữa những kỳ quan hùng vĩ? Nếu vậy chắc chắn bạn sẽ không thể bỏ qua Assassin's Creed của Ubisoft. Không rõ vì may mắn hay tiềm lực sẵn có mà Ubisoft luôn bén duyên với những tựa game hay và đã được chứng tỏ qua nhiều trò chơi đoạt giải thưởng liên tiếp như Far Cry, Beyond Good and Evil và đặc biệt xê-ri Prince of Persia - một thành công

ngoài sức tưởng tượng. Không phụ lòng mong mỏi của các game thủ, xứ sở Trung Đông huyền bí một lần nữa trở lại trong Assassin' Creed dưới sự nhào nặn của cùng đội ngũ phát triển Prince of Persia, với phong cách mới khác biệt so với người tiền nhiệm.

Nếu như chúng ta hay nhắc đến thời cổ đại như một giai đoạn hỗn tạp của những cuộc chiến tranh giành lãnh thổ giữa các đế chế, thì khi chuyển sang thời trung cổ chúng ta không thể không nhắc đến thời kì của những mâu thuẫn văn hoá, tôn giáo sâu sắc. Nhiều cuộc chiến tranh đẫm máu đã nổ ra mà đỉnh cao là những cuộc Thập Tự Chinh trong hai thế kỷ 11-13 nhằm giành lại "Vùng Đất Thánh" đang nằm trong tay Hồi Giáo lúc bấy giờ đã thiết lập vương triều của mình trên đất Ai Cập, Syria, Trung Đông và các vùng lãnh thổ khác. Trong bối cảnh rối ren đó, một tổ chức bí mật được thành lập tên gọi Hashasin có nhiệm vụ tuyển mộ và đào tạo những sát thủ giỏi phục vụ cho mục đích chính trị, tôn giáo hoặc cả hai. Astair, sát thủ giỏi nhất của tổ chức này, được giao nhiệm vụ hành thích 9 nhân vật có ảnh hưởng lớn trong cuộc Thập Tự Chinh thứ 3 (1189-1192) và khám phá âm mưu lật đổ từ từ lộ rõ trên bước đường hoàn thành nhiệm vụ.

BÍ MẬT GIỮA BAN NGÀY

Khác hẳn với phong cách mạnh mẽ, ra đòn dứt khoát, tả xung hữu đột như vào chốn không người của hoàng tử Ba

Tên game: Assassin's Creed	**Phát triển:** Ubisoft Montreal
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Ubisoft

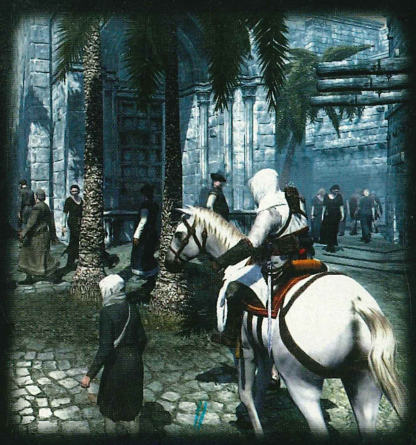
Huyền thoại

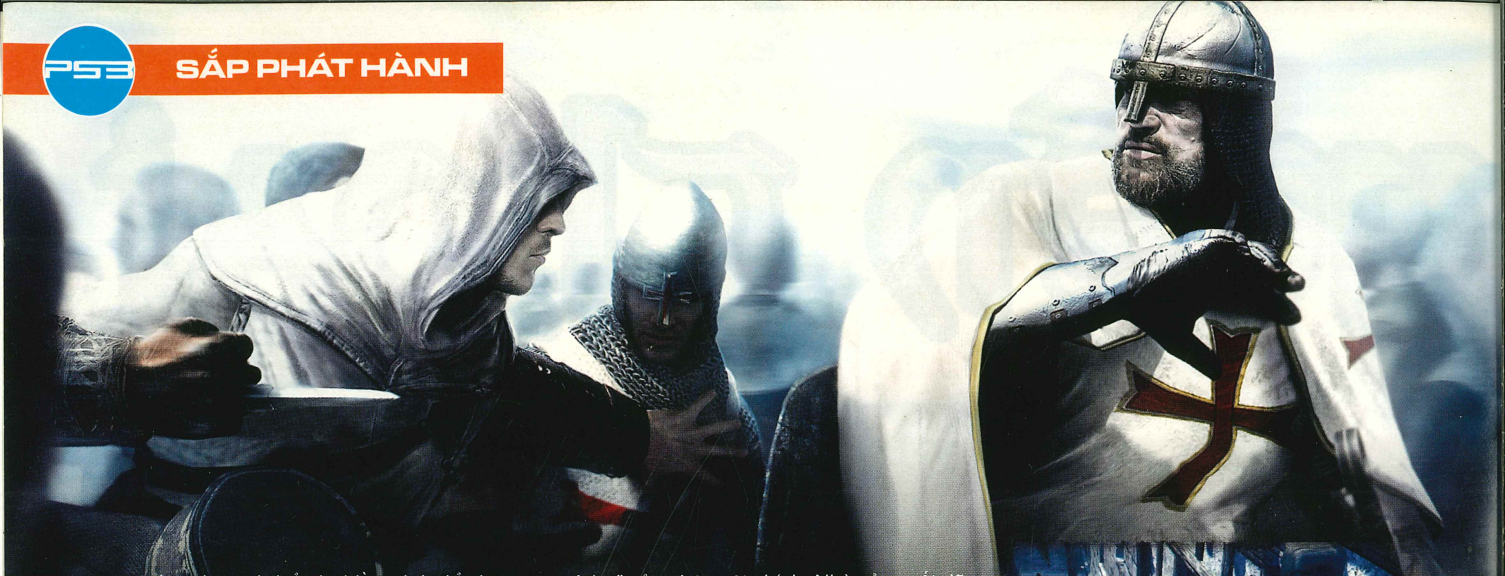
Ngày phát hành: chưa công bố
ESRB: Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox360, PS3

Tự, nhân vật chính là sát thủ nên mạch game có phần chậm rãi hơn và toát lên phong cách hành động bí mật một cách rõ nét. Cần phải nói thêm rằng tham vọng của Ubisoft khi quyết định phát triển trò chơi này là rất lớn, đại diện của hãng đã từng phát biểu rằng AC dứt khoát phải được phát triển trên một hệ máy hoàn hảo để thể hiện được hết những tính năng ưu việt của nhà sản xuất. Đó là lý do vì sao AC chỉ tập trung cân nhắc hai hệ máy là X360 và PS3 (ngay cả PC cũng chưa có kết luận rõ ràng), mặc dù trước nay các game của Ubisoft đều cố gắng rải đều khắp các hệ. Ngoài ra, nhà sản xuất còn có ý định đổi mới luôn gameplay hiện có và thay thế bằng một lối chơi khác đơn giản hơn nhưng đem lại khả năng tuỳ biến vô hạn cho người chơi.

Thứ nhất, game đưa ra một khái niệm hoàn toàn mới dành cho thể loại hành động bí mật được gọi là "social stealth". Thông thường, các nhiệm vụ trong game stealth action đều diễn ra một cách bí mật vào ban đêm nên người chơi đã được bóng tối che phủ một phần, chỉ cần kín đáo một chút thì có thể hoàn tất trò chơi dễ dàng. Còn đối với AC, yêu cầu đặt ra cao hơn hẳn một bậc. Hoạt động của nhân vật phải thật kín đáo hơn nữa vì đa số các nhiệm vụ đều diễn ra giữa thanh thiên bạch nhật và ở một khu vực rất đông dân cư. Mọi cử chỉ điệu bộ nếu không cẩn thận sẽ gây chú ý cho người qua đường và họ sẽ có những thái độ khác nhau hay thậm chí là phản ứng lại nếu bạn quá sa đà. Ví dụ, sẽ rất tự nhiên nếu bạn cẩn thận hạ gục một đối thủ ở nơi vắng vẻ khuất tầm mắt của dân cư; nhưng nếu bạn lỡ ra tay ngay giữa một quảng trường đông đúc thì sẽ rất tệ hại. Dân chúng sẽ la ó, kích động dám lính canh xung quanh, hay nếu quá khích họ sẽ dùng gậy gộc tấn công, thậm chí là "dí" theo bạn! Nói chung yêu cầu mới sẽ luôn đặt người chơi vào tình thế căng thẳng, bắt buộc phải ngó trước ngó sau trước khi hành động.

Thứ hai, chắc chúng ta chưa quên điệp khúc "thử nút" cho quen tay trước khi bắt đầu chơi một game mới. Điều này quả là cơn ác mộng đối với những trò cần phối hợp nhiều phím để tạo ra những đòn combo (như trong game giao đấu chẳng hạn). Đối với AC thì không như vậy, thao tác điều khiển của nhân vật đã được đơn giản đến mức tối đa và rất dễ nắm bắt mà không cần đến một bài hướng dẫn phức tạp nào. Mỗi phím bấm trên tay cầm sẽ tương ứng với một bộ phận của cơ thể Altair, X ứng với chân, tam giác ứng với đầu, vuông và tròn lần lượt ứng với tay khi cầm vũ khí hoặc để trần. Tuỳ theo người chơi bấm phím khi tương tác với vật thể gì mà hành động của nhân vật sẽ tuỳ biến theo. Ngoài ra có thể kết hợp thêm cò phải để quyết định xem có nên dùng sức để thực hiện hành động đó không? Để cho dễ hình dung, chúng ta lấy ví dụ nếu di chuyển đơn thuần, nhân vật sẽ đi bộ, nhưng khi kết hợp với cò phải thì anh ta sẽ chạy. Tương tự khi đối diện với một bức





tường, bạn có thể có nhiều cách để nhân vật leo lên đó. Nếu vừa chạy tới vừa nhấn X (chân) anh ta sẽ nhảy vượt qua tường, nếu nhấn O (tay không) anh ta sẽ nhẹ nhàng bám lên và chậm rãi leo qua. Thú vị hơn, những cư dân xung quanh chủ yếu nói tiếng Ả Rập (tất nhiên là bạn không hiểu gì rồi), để nghe được bạn chỉ cần bấm tam giác (đầu) và nhân vật sẽ dịch ra tiếng Anh cho bạn!

Bạn thấy đấy, mặc dù chỉ với vài phím đơn giản nhưng tuỳ tình huống khi kết hợp lại sẽ đem nhiều cách giải quyết rất hiệu quả. Trở lại với ví dụ leo tường ở trên, khi đối mặt bạn sẽ tự biết phải giải quyết như thế nào? Có lẽ hơi ngớ ngẩn nếu đang bị rượt đuổi mà bạn lại từ từ chậm rãi leo từng bước một! Ngược lại giữa đêm hôm khuya khoắt bạn lại chạy nhảy đùng đùng thì chẳng khác nào "lạy ông tôi ở bụi này"! Môi trường trong game cũng đóng góp một phần rất lớn cho gameplay tuỳ biến này. Số lượng vật thể trong game vô cùng phong phú và đa dạng tha hồ cho người chơi khám phá, từ nhặt một thanh củi đến di chuyển một chiếc thùng gỗ. Đặc biệt là hệ thống công trình kiến trúc lớn nhỏ khác nhau đủ để thoả mãn cho nhu cầu "du bám" của nhân vật chính. Nhà sản xuất đã khẳng định bất kì thứ gì trên tường nhô ra hơn 5cm đều có thể bám được dễ dàng. Điều đó mang lại cho Altair khả năng leo trèo cự phách, chuyền từ nóc nhà này sang nóc nhà nọ rất đúng kiểu cách của sát thủ chuyên nghiệp.

HÃY TỰ LƯỢNG SỨC

Lại nói về nhân vật chính Altair. Đây là một sát thủ được đào tạo khá bài bản và "thạo nghề". Do cùng một studio làm ra nên Altair có ngoại hình hao hao giống hoàng tử Ba Tư. Nhất là về mặt lạnh như tiền và phong thái ngang tàng thì không lẫn vào đâu được. Điểm khác biệt duy nhất giữa Altair và chàng hoàng tử Ba Tư là chiếc mũ trùm đầu thời trung cổ tạo cho Altair sự kín đáo rất cần thiết khi hành sự. Hỗ trợ cho Altair khi thực thi nhiệm vụ là nhiều món vũ khí nhỏ nhưng lợi hại, thường thấy trong bộ đồ nghề sát thủ như kiếm, nỏ cỡ nhỏ, riu chiến nhỏ, dao găm thường và dao găm cơ khí giấu dưới cổ tay.

Tất nhiên, dù có cẩn thận và tinh vi đến đâu thì vẫn có đôi lúc bạn mắc sai lầm và phải chiến đấu với những đối thủ khó chịu. Đó là lúc bạn phải làm quen với cách chiến đấu mới. Trước hết quên đi cái kiểu ra đòn xối xả như Devil May Cry, cũng như chẳng có chiêu thức nào uốn éo hoa mỹ như Prince of Persia cả. Những trận chiến trong AC rất thực tế và hợp lý, xét cả về mặt vật lý lẫn võ thuật. Khi đánh bạn sẽ cảm nhận được sức nặng của vũ khí và sẽ mất sức nếu duy trì quá lâu. Bạn và đối phương cũng không thể ra đòn liên tiếp mà giữa hai lần xuất chiêu sẽ có một khoảng nhỏ "delay" để dưỡng sức. Đây có thể là bất lợi mà cũng có thể là lợi thế nếu biết tận dụng. Chẳng hạn dụ cho đối phương đánh trước và khi chúng vừa kết thúc chiêu bạn trả đòn ngay. Nếu kết hợp thêm những đòn chí mạng thì trận chiến sẽ kết thúc rất nhanh. Nếu không, hết thể lực thì dù tài cán thế nào bạn cũng phải... bó tay. Biết sao được, sai lầm là do bạn mà.

CÀNG Ủ CÀNG NỒNG?

Cho đến nay, mặc dù đang được phát triển và lan truyền những thông tin khá hấp dẫn cho làng game, nhưng chắc AC không thể ra mắt game thủ trong một thời gian ngắn. Cũng dễ hiểu vì một trò chơi mang "tham vọng" như AC thì càng ủ lâu sẽ càng làm cho xác suất thành công của game tăng thêm gấp bội. Chỉ tội cho các game thủ phải dài cổ chờ đợi trò chơi đã đạt khá nhiều giải thưởng trong các kì hội chợ này.

DIỄM LINH

Tên game: Titan Quest: Immortal Throne	**Phát triển:** Iron Lore	**Ngày phát hành:** Quý 1/2007
Thể loại: Nhập vai	**Phát hành:** THQ	**ESRB:** Đang đợi đánh giá

Như đã thành một thông lệ, game hay tất có bản mở rộng. Tháng 11 vừa qua, THQ cùng Iron Lore chính thức công bố những thông tin đầu tiên về phiên bản mở rộng Immortal Throne của trò chơi nhập vai hành động Titan Quest.

Một câu hỏi đặt ra là sau khi đánh bại vị thần Titan ở đỉnh Olympia thì nhiệm vụ Titan kết thúc chưa? Theo Iron Lore, Typhon sẽ nhường vai chính cho thần chết Hades. Với tham vọng đen tối, vị thần này âm mưu xâm chiếm thế giới loài người. Trước tình thế nguy cấp, khi mà hội đồng Olympia cũng phải bó tay, một nhân vật quan trọng buộc phải xuất hiện. Hành trình của người hùng thành Athen sẽ vô cùng vất vả, đầy rẫy nguy hiểm nhưng cũng hứa hẹn những trận chiến kịch tính.

Để đủ sức đối đầu với quân đoàn địa ngục, người hùng cần được trang bị thêm. Đầu tiên, mức cấp độ tối đa tăng lên 75, tiếp theo là thêm 1 mastery mới - Dream. Dream được thiết kế dưới dạng một Mastery vừa có khả năng chiến đấu độc lập lại vừa đóng vai trò hỗ trợ. Điểm đặc trưng của Dream chính là khả năng "trance" (sự xuất thần). Nói dễ hiểu hơn, trance tương tự như kỹ năng Aura của Paladin trong loạt game Diablo II, hỗ trợ cho khả năng cận chiến hoặc dùng phép thuật, và tất nhiên sẽ có phạm vi hoạt động theo dạng bán kính. Sự bổ sung mastery này sẽ hỗ trợ rất tốt cho người chơi, nhất là khi chơi mạng.

Phiên bản mới sẽ có những đoàn xe chuyển hàng - Caravan. Người chơi có thể bỏ đồ vào Caravan ở vùng này, có thể rút ra từ Caravan tại vùng khác. Có thể xem đây là một giải pháp hợp lý cho vấn đề "cái hòm" của game. Đặc trưng đáng nói nữa là những đồ vật khi đã bỏ vào hòm thì ngoài nhân vật bạn đang chơi, những nhân vật khác được bạn tạo ra cũng có thể rút đồ từ Caravan.

Sau sự bổ sung về lớp nhân vật, Iron Lore tiếp tục gia tăng giá trị trong bản mở rộng này với những bổ sung về hệ thống vật dụng. Có 2 loại mới là Scroll và Artifact. Nếu như Scroll là cuộn giấy phép thuật giúp cho người chơi có thể bắn phép một lần duy nhất, thì Artifact lại là các loại đồ vật tự tạo đáng giá. Với một lượng relic, charm kiếm được, người chơi sẽ thông qua dịch vụ Alter of Creation để tạo ra Artifact. Tất nhiên, để có được Artifact bạn phải có công thức để "lắp ghép". Công thức nay thường xuất hiện trong quá trình bạn đánh quái vật hoặc làm nhiệm vụ. Ngược với Alter of Creation là dịch vụ Enchanters cho phép bạn tháo những miếng Relic đã lỡ gắn vào vật dụng. Muốn sử dụng các dịch vụ, bạn sẽ phải thanh toán một khoản phí.

Theo thông tin từ nhà sản xuất, sẽ có thêm hơn 30 nhiệm vụ mới cho người chơi, "đi kèm" 20 loại quái vật đến từ địa ngục sẵn sàng thử thách sự can đảm của bất kỳ chiến binh nào. Môi trường chiến đấu không còn là những cánh đồng đầy nắng ở Hy lạp, hay vườn treo tuyệt đẹp ở xứ Babylon, thay vào đó là khung cảnh của sự đổ nát, hoang phế và có dáng dấp của tử thần. Những hình ảnh ban đầu cho thấy khung cảnh trong bản mở rộng này được thể hiện đồ sộ và nhiều màu sắc hơn.

Với những gì mà THQ và Iron Lore hé lộ, bản mở rộng Titan Quest: Immortal Throne sẽ mang đến một bầu không khí mới cho thể loại nhập vai pha chất hành động.

VÂN ANH

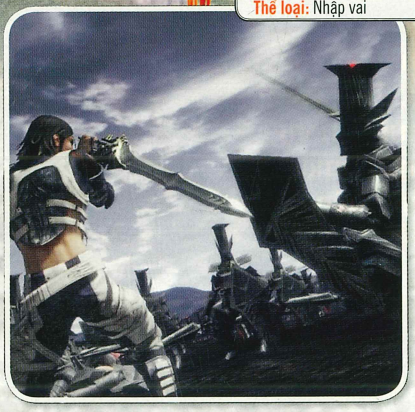
Linh hồn lạc lối

Lost Odyssey

Tên game: Lost Odyssey	**Phát triển:** Mistwalker	**Ngày phát hành:** 2007
Thể loại: Nhập vai	**Phát hành:** Microsoft Games Studios	**ESRB:** Đang đợi đánh giá

Một điều khá thú vị là thể loại RPG hầu như rất ít có được tiếng nói trên hệ máy Xbox của Microsoft. Đặc điểm này dường như đang lặp lại trên hệ Xbox 360 vì cho đến nay vẫn chưa thấy xuất hiện một game thuần nhập vai nào cho 360. Phải chăng các game thủ Xbox không mặn mà với dòng game nhập vai? Không rõ, nhưng sắp tới chúng ta sẽ được biết ngay thôi vì hãng Mistwalker đang phát triển Lost Odyssey, một trò chơi được phối hợp giữa những bàn tay tài hoa có ít nhiều tên tuổi ở Nhật Bản: hoạ sĩ Takehiko Inoue, tác giả bộ truyện Slam Dunk, đảm trách phần thiết kế; tiểu thuyết gia Kiyoshi Shigematsu chịu trách nhiệm kịch bản; và nhà soạn nhạc Nobuo Uematsu làm nên thành công cho các ca khúc chủ đề của xê-ri Final Fantasy.

Lost Odyssey (LO) thuật lại cuộc đời của Kaim, một chiến binh đánh thuê; những tưởng được trao một món quà tuyệt vời thì hoá ra nó lại trở thành một lời nguyền ám ảnh anh ta suốt một ngàn năm. Trong bối cảnh tương lai, con người đã hấp thụ được nguồn ma thuật bóng tối và học cách sử dụng nó vào những mục đích khác nhau tạo nên cuộc cách mạng công nghiệp ma thuật (Magic Industrial Revolution). Vào lúc đó, Kaim bị tuyên án phải gánh chịu một cuộc sống bất tử trong 1000 năm. Có người nói Kaim thật may mắn, nhưng chỉ có anh mới hiểu mình "may mắn" như thế nào. Năm tháng qua đi, Kaim lang thang khắp nơi, chứng kiến nhiều câu chuyện ngang trái nối tiếp nhiều thế hệ, những cuộc chiến tranh triền miên, những mối tình đến rồi đi...



Do đang được phát triển nên những thông tin về LO còn rất hạn chế, chủ yếu chúng ta chỉ có thể dựa trên những bản trailer chính thức do nhà sản xuất cung cấp để đánh giá. Nhìn chung, LO thuộc thể loại thuần RPG Nhật Bản, nghĩa là người chơi sẽ điều khiển và nâng đẳng cấp của nhân vật thông qua điểm kinh nghiệm thu được sau những trận đánh rải rác khắp bản đồ. Chưa rõ sau này nhân vật chính sẽ có những kỹ năng gì, còn trong trailer thì anh ta tấn công, phòng thủ rất đơn giản, chưa thấy phép thuật xuất hiện. Nghe nói Kaim còn có khả năng chuyển hoá chiêu thức của đối phương thành của mình, nhưng chưa thấy có gì minh hoạ cho phát biểu này.

Nếu gameplay của LO không có gì nổi bật hơn thì sẽ rất khó lôi kéo được nhiều game thủ. Lối chơi này còn tồn tại nhiều điểm vô lý dễ dẫn đến tâm lý chán nản. Ví dụ người chơi phải chiến đấu với một cỗ máy to lớn, choán hết màn hình, súng ống rất hiện đại và toàn thân được phủ kim loại nhìn rất chắc chắn. Uy lực của cỗ máy này cũng được thể hiện khá rõ khi nó tấn công và làm mất một lượng máu tương đối của người chơi. Ấy vậy mà chỉ sau một đường kiếm rất ngọt, nghe tiếng kim loại vang lên và rồi khẩu súng của cỗ máy nổ tung!

Nói về đồ hoạ của game, không hiểu có phải do bản demo chưa hoàn chỉnh mà đồ hoạ trong trailer không được sắc sảo như lẽ-ra-nó-phải-thế trên nền Xbox 360. Nhưng các cảnh cut-scene thì không chê vào đâu được, dựng hình tốt, nhân vật đẹp, động tác chuẩn. Được cái hiệu ứng vật lý có vẻ được thực hiện khá tốt, khi người chơi tấn công thì đối thủ sẽ có hiện tượng bị nảy do va chạm. Đối với những cỗ máy to kềnh càng thì sau mỗi chuyển động sẽ bị rung lắc trông rất thực... Về đồ hoạ thì hoàn toàn có thể so sánh LO một chín một mười với Ninety-Nine Nights ở độ chi tiết, nhưng nếu nói đẹp hay không thì N3 có phần nhỉnh hơn vì màu sắc phối tươi và dễ nhìn hơn LO.

Còn quá sớm để có thể kết luận bất cứ điều gì về LO, nhưng có lẽ những ai từng xem trailer trước đây sẽ hơi thất vọng khi biết LO đã không chọn lối chơi hành động mà lại trở về phong cách RPG cổ điển.

ANH VIỆT

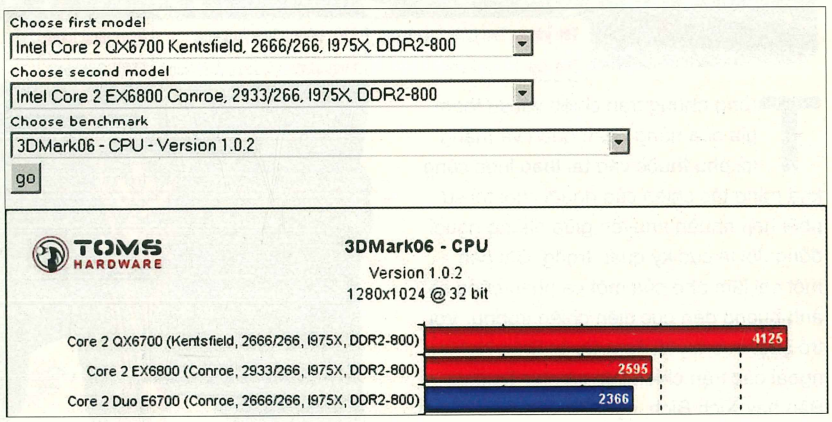
CORE 2 EXTREME QX6700 (4 NHÂN)
CORE 2 EXTREME EX6800 (2 NHÂN)
NHIỀU GIẢI PHÁP CAO CẤP CHO GAME PC

Nếu bạn là một người thích chơi các thể loại game offline/3D thì cấu hình một bộ máy Game PC như thế nào là mạnh nhất khi bạn không quan tâm mấy đến chi phí vốn là một câu hỏi khó dành cho người chơi game?

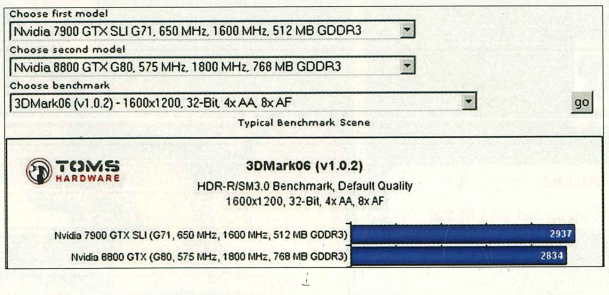
Điều trên đã trở nên đơn giản hơn khi Intel tung ra những dòng bộ vi xử lý mạnh Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Extreme dựa trên kiến trúc mới Intel Core với 5 công nghệ tích hợp như **Intel Smart Cache, Intel Advanced Digital Media Boost, Intel Wide Dynamic Execution,...**

Khi xây dựng một máy Game PC mạnh dựa trên nền kiến trúc Intel, bạn cần lưu ý những điểm sau:

1. Sử dụng bộ vi xử lý Intel 2 nhân mạnh như Intel Core 2 Duo E6700 cho đến cực mạnh như bộ vi xử lý 2 nhân Intel Core 2 Extreme EX6800 – **Còn nếu vẫn chưa hài lòng, bạn có thể dùng bộ vi xử lý mạnh nhất hành tinh hiện nay là bộ vi xử lý 4 nhân Intel Core 2 Extreme QX6700** (nếu có thời gian, bạn nên ghé thăm đường link http://www23.tomshardware.com/cpu.html?modelx=33&model1=604&model2=430&chart=17) **– hoặc vui lòng xem hình trên** để tham khảo các kết quả benchmark của các CPU Intel này).



2. Card đồ họa cao cấp là điều mà các game thủ luôn nghĩ đến sau CPU & Intel Chipset vì những card đồ họa sử dụng GPU NDIVIA từ 8800GTX hay NDIVIA 7900 GTX SLI... đã góp phần không nhỏ cho một Game PC tuyệt hảo. Nếu muốn đạt sức mạnh đồ họa tốt nhất thì bạn nên xây dựng theo chuẩn SLI của NDIVIA (cho phép gắn một cặp card đồ họa vào chung một hệ thống) và tuân thủ những yêu cầu về chipset trên bo mạch chủ hỗ trợ chuẩn SLI này một cách tối ưu.



3. Dual Channel DDR II cho RAM là bắt buộc giúp cho băng thông của bộ nhớ bằng băng thông của bộ vi xử lý, **vì việc cắm 2 thanh 1GB giúp tối ưu hóa hệ thống hơn 1 thanh 2GB.**

4. Setup HDD ở chế độ RAID 0 vì với cấu hình này tốc độ truy xuất là tối ưu nhất, những dữ liệu tạm nếu có trong quá trình chạy game chẳng hạn như CheckPoint... sẽ được ghi song song cùng lúc - 1 phần trên đĩa cứng thứ nhất và 1 phần trên đĩa cứng thứ hai (bạn cần lưu ý là với cách thiết lập này thì nếu 1 đĩa cứng bị hư, dữ liệu cũng như OS sẽ hư theo). Vì vậy, để vừa giữ được dữ liệu vừa có tốc độ truy xuất tốt, bạn có thể thiết lập chế độ RAID 5 (cần 3 HDD – chạy chậm hơn RAID 0 một chút) và sử dụng bo mạch chủ dùng Intel Chipset 975 có hỗ trợ RAID 5. Bạn nên dùng HDD chuẩn SATA II để tối ưu hóa Game PC.

5. Bộ nguồn và hệ thống làm mát cũng là một yếu tố rất cần thiết cho một Game PC mạnh mẽ. Tuy nhiên, với kiến trúc mới của các bộ vi xử lý Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Extreme (2 nhân & 4 nhân), người sử dụng không cần lưu tâm nhiều tới hệ thống làm mát nữa - những bộ vi xử lý này tiết kiệm được hơn 40% điện năng tiêu thụ cũng đồng nghĩa với việc các bộ vi xử lý này không tỏa nhiều nhiệt, chạy rất êm. Nguồn thì bạn có thể chọn những thương hiệu nổi tiếng như Delta, Chenbro, Inwin hoặc AcBel (có trên thị trường Việt Nam) công suất khoảng 500w đến 550w (công suất thực).

6. Loa từ chuẩn 5.1 trở lên đến 7.1 cũng giúp bạn cảm nhận được sự khác biệt nếu bạn đầu tư đúng mức và dĩ nhiên là những bộ loa hiệu như Logitech 5500,... là điều khó có thể thiếu. Bạn cũng cần tuân thủ cách thiết lập/bố trí hệ thống loa theo đúng chuẩn 5.1 để cảm nhận sự khác biệt đó.

7. Bàn phím và chuột cũng cần lưu ý để có được một Game PC chạy mượt mà như ý muốn.

8. Một điều cuối cùng nữa là bạn nên chọn mua ít nhất là ổ đĩa quang DVD/CD-RW Combo. Còn nếu đã lỡ tốn kém rồi thì cố thêm một chút để mua ổ ghi DVD-RW cho tiện dụng hơn.

9. Nếu như ngân sách của bạn vẫn còn khả năng thì một màn hình LCD 42 inch sẽ là giải pháp tốt nhất để đạt được yêu cầu của một Game PC mạnh mẽ và toàn diện.

Để biết thêm thông tin kỹ thuật, người sử dụng có thể truy cập vào Website: http://support.intel.com

Nếu có nhu cầu sử dụng, vui lòng liên hệ với các đại lý của Intel hoặc một trong những nhà phân phối sau:

- **GCC**
  422 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3 - HCM
  (08) 9 292 098
  54 Đào Tấn - Hà Nội
  (04) 7 665 875
  125 Hàm Nghi – Đà Nẵng
  (0511) 691 822
  43 Mậu Thân - Cần Thơ
  (071) 732 228
- **VIẾT SON**
  2 Lô V Nguyễn Thị Tần, Q.8 - HCM
  (08) 9 250 406
  95 Hàng Bông – Hà Nội
  (04) 8 285 858
- **eSys**
  408 Cao Thắng, Q.10 - HCM
  (08) 8 622 625
  12 – 14A Trung Hòa, Cầu Giấy – Hà Nội
  (04) 7 831 579
  59 Thái Phiên – Đà Nẵng
  (0511) 561 568

DƯƠNG QUỐC ÂN
GIÁM ĐỐC KỸ THUẬT INTEL VIỆT NAM & ĐÔNG DƯƠNG

TAM QUỐC ONLINE

Tên game: Tam Quốc Diễn Nghĩa	**Phát triển:** Chinese Gamer	**Ngày phát hành:** 23/11/2006
Thể loại: Online Game	**Phát hành:** VC Game (Việt Nam)	**ESRB:** Everyone

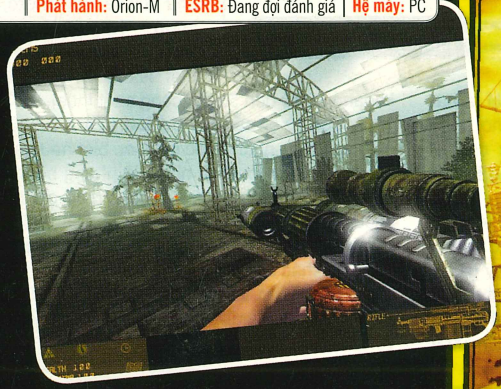
Trong những trận chiến với sự tham gia của hàng ngàn quân và thắng lợi phụ thuộc vào tài thao lược cùng khả năng tác chiến của người chơi thì sự phối hợp nhuần nhuyễn giữa những người đồng đội là cực kỳ quan trọng. Chỉ cần một sai lầm nhỏ của một cá nhân cũng sẽ ảnh hưởng đến cục diện chiến trường. Với trò chơi trực tuyến Tam Quốc Diễn Nghĩa, ngoài các trận chiến lịch sử như Trường Bản hay Xích Bích, người chơi có thể thành lập Nghĩa Dũng Quân Đoàn, tập hợp binh lực để tấn công và chiếm cứ các thành trì lân cận, tạo nên một thế giới Tam Quốc hoàn toàn mới.

DEAD COUNTAIN

Tên game: Dead Mountaineer's Hotel	
Thể loại: Phiêu lưu	

INHABITED ISLAND PRISONER OF POWER

Tên game: Inhabited Island: Prisoner of Power	**Phát triển:** Akella	**Ngày phát hành:** Tháng 12/2006	
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Orion-M	**ESRB:** Đang đợi đánh giá	**Hệ máy:** PC



Trò chơi là câu chuyện kể về người dàn ông bị lưu dày đến một hành tinh hoang vắng, hoàn toàn lạ lẫm và dầy cạm bẫy. Khát vọng sống tự do chính là động lực thôi thúc ông chống lại quyền lực đen tối. Tuy được đánh giá là sự pha trộn giữa thể loại phiêu lưu và hành động bí mật nhưng Inhabited Island: Prisoner of Power vẫn đem đến cho người chơi không khí căng thẳng của những màn đấu súng ác liệt.

Tên game: Tortuga - Two Treasures	**Phát triển:** Ascaron	
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** CDV	

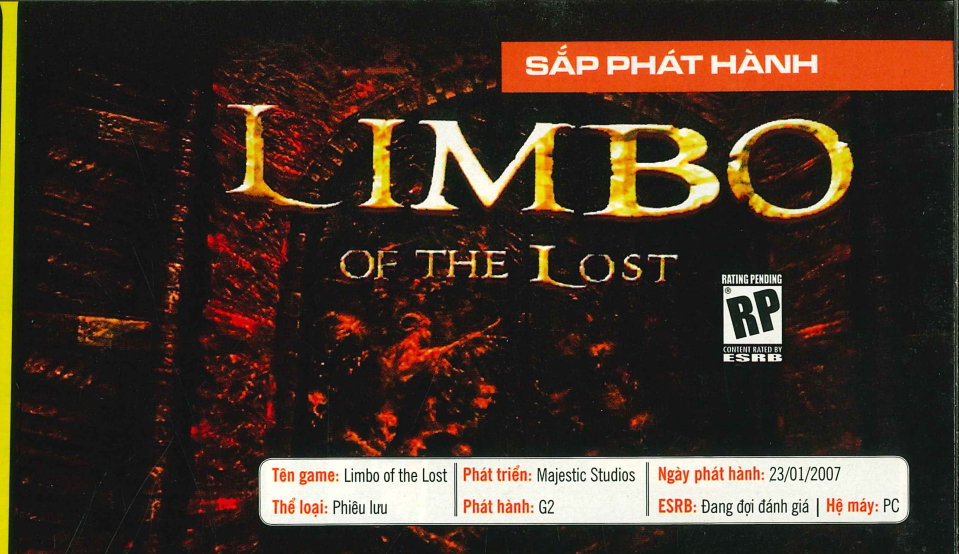
TORTUGA TWO TREASURES

Thomas "Hawk" Blythe là thuyền trưởng chiếc tàu cướp biển Hawkwind và chịu sự điều khiển của tên đầu đảng Blackbeard. Sức hấp dẫn từ kho báu mà tên hải tặc nổi danh Henry Morgan để lại đã khơi gợi tính tò mò, máu liều lĩnh và

Phát triển: Electronic Paradise | **Ngày phát hành:** Quý 1/2007
Phát hành: Akella | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Nhận lệnh từ cấp trên, viên thanh tra cảnh sát vội vã tìm đến một khách sạn ở vùng băng tuyết hẻo lánh để điều tra một nghi án. Tuy không tìm được bất kỳ manh mối nào, nhưng ông ta cảm thấy có điều gì đó rất ư bất thường tại khách sạn này. Vào ngày quyết định "ra về tay trắng", một trận tuyết lở xuất hiện đã giữ chân viên cảnh sát ở lại và ông tình cờ phát hiện ra xác chết của một người khách trọ. Mọi người trong khách sạn đều bị đưa vào diện nghi vấn. Câu chuyện hấp dẫn và phức tạp rồi beng lại càng thêm phần kỳ bí khi các nhân chứng đề cập đến một truyền thuyết...

SẮP PHÁT HÀNH



Tên game: Limbo of the Lost | **Phát triển:** Majestic Studios | **Ngày phát hành:** 23/01/2007
Thể loại: Phiêu lưu | **Phát hành:** G2 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

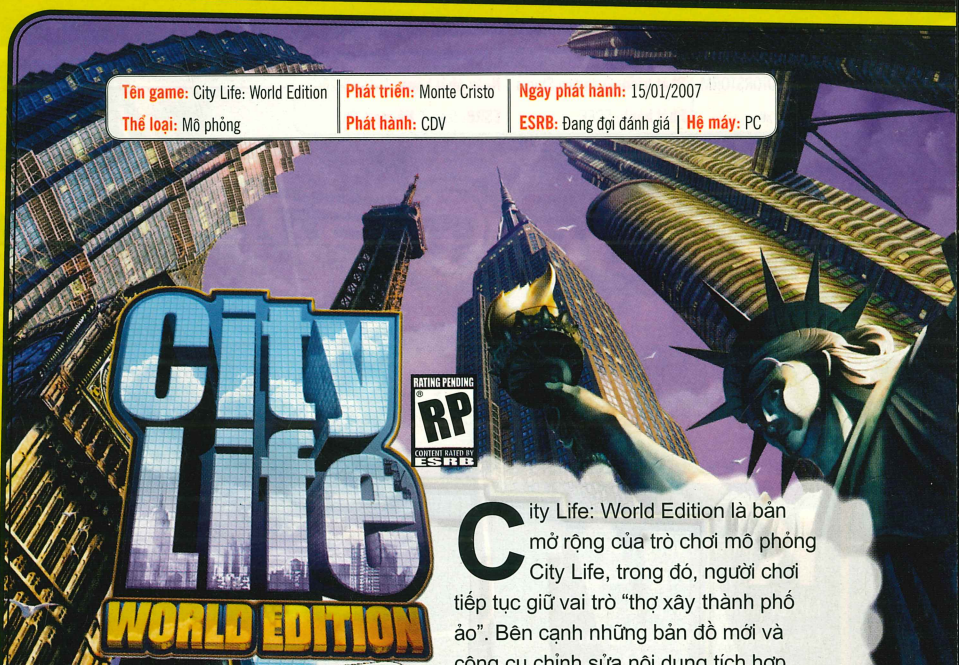
Điểm gay cấn nhất của Limbo of the Lost chính là lúc người chơi phải tự lựa chọn số phận và kết thúc game trong cuộc chạy đua với thời gian bằng chính khả năng của mình: thị giác tinh, thính giác nhạy và tài quyết đoán.

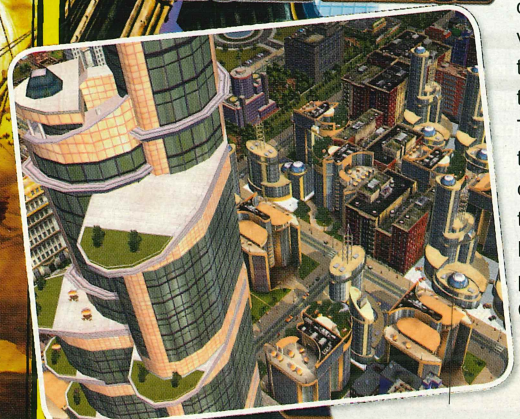
Limbo of the Lost là mật danh ám chỉ tam giác quỷ Bermuda, nơi chiếc tàu Mary Celeste biến mất vào ngày 5/12/1872. Đúng 73 năm sau, một phi đội cũng đã không để lại dấu tích khi bay ngang tọa độ chết này. Bản thân trò chơi Limbo of the Lost cũng... "chìm" hơn 1 thập kỷ, sau khi được "hạ thủy" vào năm 1995.

Ngày phát hành: 23/01/2007 (Mỹ)
ESRB: Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

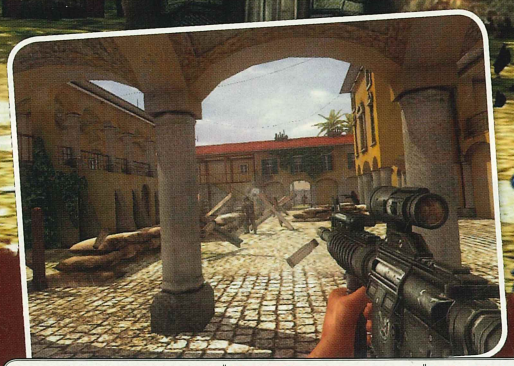
lòng tham của Thomas và cô bạn gái Sangua. Tất nhiên, thiên mệnh không để cho bộ đôi này nhàn nhã, hành trình đi tìm kho báu của họ gặp nhiều sóng gió: cả nội phản lẫn những cuộc chạm trán sống còn với các băng nhóm cướp biển khác.

Tên game: City Life: World Edition | **Phát triển:** Monte Cristo | **Ngày phát hành:** 15/01/2007
Thể loại: Mô phỏng | **Phát hành:** CDV | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC





City Life: World Edition là bản mở rộng của trò chơi mô phỏng City Life, trong đó, người chơi tiếp tục giữ vai trò "thợ xây thành phố ảo". Bên cạnh những bản đồ mới và công cụ chỉnh sửa nội dung tích hợp, với hơn 100 mẫu nhà mới và nhiều công trình kiến trúc nổi tiếng như Nhà Trắng, tháp Eiffel, điện Kremlin hay tượng Nữ Thần Tự Do, bạn được tự do kiến tạo thành phố của mình để chúng mang đậm dấu ấn của tương lai hay là nơi tập trung tinh hoa của thế giới hiện đại? Hãy chia sẻ các công trình và thành phố mà bạn tạo ra với những người chơi City Life: World Edition khác.



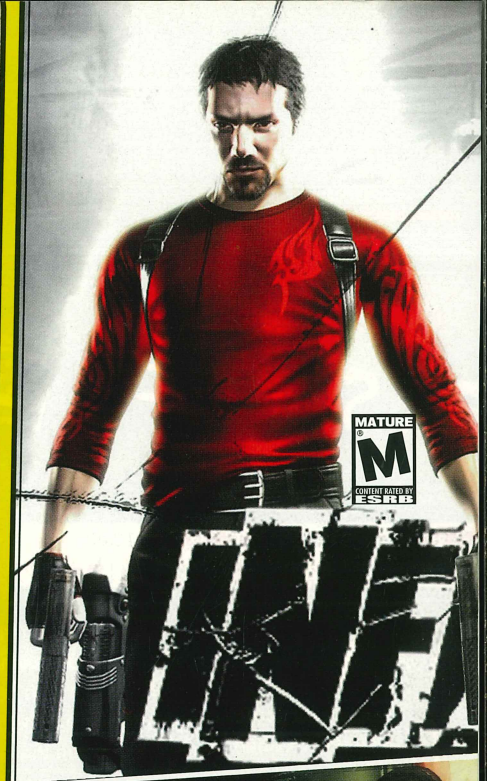
FIELD OPS

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Tên game: FIELD OPS | **Phát triển:** Digital Reality | **Ngày phát hành:** Quý 1/2007
Thể loại: Bắn súng - Chiến thuật | **Phát hành:** Freeze Interactive | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Cũng là một game kết hợp giữa thể loại FPS và RTS, Field Ops sẽ đưa bạn tham gia vào một đơn vị quân đội Mỹ đang chiến đấu chống lại lực lượng khủng bố tại 4 khu vực trên thế giới:Cuba, Ukraine, Afghanistan và thành phố Manhattan (New York, Mỹ). Mỗi khu vực sẽ hoàn toàn khác nhau và bao gồm 16 nhiệm vụ chơi đơn. Game hỗ trợ 6 người chơi cùng lúc ở chế độ chơi co-op hay đối kháng, riêng phần chơi multiplayer có 3 chế độ: oanh tạc bom, xâm chiếm và ám sát với 10 bản đồ khác nhau. Ngoài ra, Field Ops cung cấp các nhóm nhân vật như lính cứu thương, lính bắn tỉa, kỹ sư, thợ máy, pháo thủ, chuyên gia phá hủy với nhiều loại vũ khí và khả năng chiến đấu linh hoạt tương ứng.

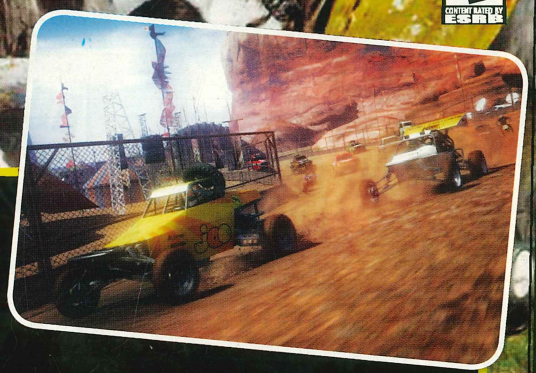
Liệu Digital Reality có thành công trong cuộc hôn phối giữa FPS và RTS này không, câu trả lời sẽ có vào đầu năm 2007.



Tên game: MOTORSTORM | **Phát triển:** Evolution Studio | **Ngày phát hành:** Tháng 3/2007
Thể loại: Đua xe | **Phát hành:** SCEE | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PS3

MOTORSTORM

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB



Không đơn thuần là những vòng đua xe địa hình thông thường, với MotorStorm, bạn phải vừa cố chạy thật nhanh, vừa ra tay ngăn cản bước tiến cũng như né tránh những cú "phản đòn" hiểm ác của các tay đua khác trên những con đường mòn hỗn loạn để trở thành nhà vô địch đại hội MotorStorm Festival. Nhà phát triển Evolution hứa hẹn đem đến cho MotorStorm một AI xuất sắc, hệ thống cảnh chơi tự động thay đổi theo chế độ thời gian thực với nhiều đường đua "cheo leo vách núi" được mệnh danh là khắc nghiệt nhất tại Mỹ, đặc biệt những pha va chạm và phá huỷ "kiểu Hollywood" sẽ hết sức lộng lẫy nhờ khả năng xử lý đồ họa cao cấp của PlayStation 3. Ngoài ra, MotorStorm nhiều khả năng sẽ hỗ trợ tối thiểu 8 người chơi cùng lúc (có thể voicechat), và chính bạn sẽ là người xác nhận điều này từ chiếc tay cầm Sixaxis vào tháng 3 sắp tới.

Tên game: Genesis Rising: The Universal Code
Thể loại: Chiến thuật

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

GENESIS RISING THE UNIVERSAL CODE

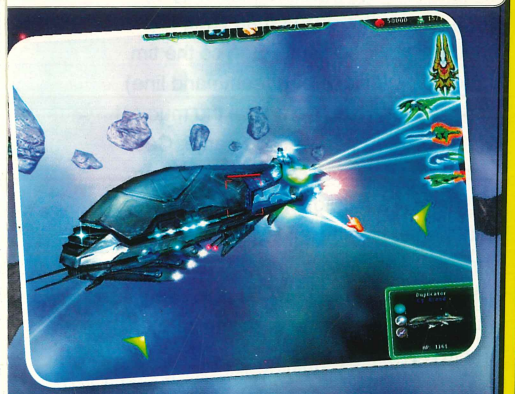
Thế giới vào thời điểm 3.000 năm nữa, vũ trụ ngày càng kỳ bí và con người tin rằng họ là chủng tộc "thần thánh" duy nhất tồn tại trên dãy thiên hà này. Họ tự cho mình cái quyền được kiểm soát mọi thứ của vũ trụ và điều này dẫn đến biết bao cuộc chiến, nạn diệt chủng và chiến tranh giữa các hành tinh.

Từng được biết đến với tên gọi Diabolique: Licence to Sin, game này đã được hãng phát hành đổi tên thành Infernal. Bạn sẽ vào vai Ryan Lennox, điệp viên xuất sắc nhất của phe EtherLight, được trang bị tận răng những món đồ chơi hàng hi-tech, vũ khí độc nhất vô nhị và khả năng đặc biệt nhằm chống lại sự bành trướng của đại diện còn lại của trái đất, phe Light.

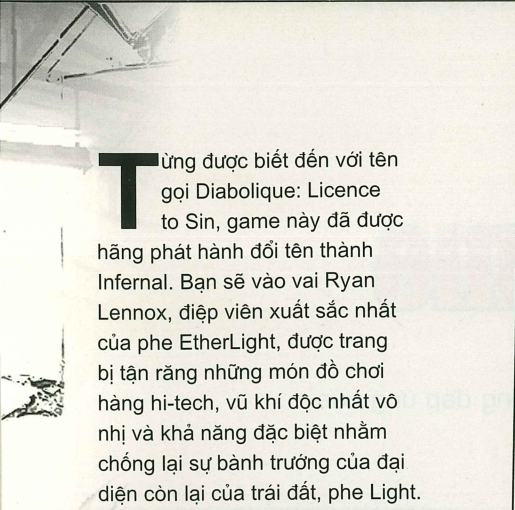
e: INFERNAL | **Phát triển:** Motropolis Soft | **Ngày phát hành:** Quý 1/2007
Nhập vai | **Phát hành:** Playlogic | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC

Trong khi game sử dụng engine đồ họa riêng của Motrololis nhưng nhà phát triển đã tích hợp vào đó engine vật lý AGEIA PhysX. Ngoài ra, Infernal còn tận dụng được công nghệ Shader Model 3.0 ở các card đồ họa mới nhất giúp hình ảnh trông hấp dẫn và sinh động hơn.

Phát triển: Metamorf Studios | **Ngày phát hành:** 5/2/2007
Phát hành: DreamCatcher Interactive | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

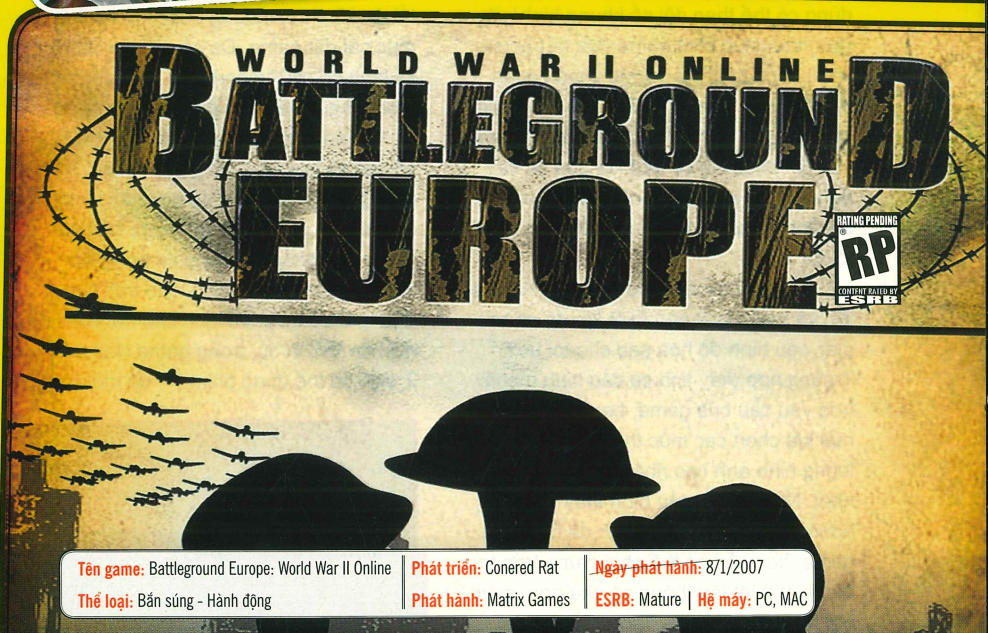


Điểm độc đáo trong Genisis Rising: The Universal Code là những tàu chiến không gian có khả năng tự nâng cấp gien hoặc nâng cấp từ máu - tài nguyên chính trong game - và DNA. Game hỗ trợ chế độ multiplayer với 16 người chơi và nhiệm vụ chính của bạn trong suốt 30 nhiệm vụ là vào vai sĩ quan Iconah để khai phá hành tinh Universal Heart.



Với sự trợ giúp của EA, Namco Bandai Games đang hoàn tất những công đoạn cuối cùng để trình làng Hellgate: London, game bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS) được giới hâm mộ mong đợi từ cuối năm 2005. Game sẽ đem đến cho người chơi một cảm giác FPS pha lẫn chút ít RPG như chủng loại, cấp độ và kỹ năng của nhân vật. Hellgate: London hỗ trợ chế độ chơi co-op nhiều người, đa dạng vũ khí công nghệ cao và ma thuật, một hệ thống kỹ năng độc đáo và quan trọng nhất là một cốt truyện hấp dẫn không lẫn vào đâu được. Ngay bây giờ, bạn có thể tham khảo bài viết giới thiệu về game này tại địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0508_37*.

Tên game: Hellgate: London | **Phát triển:** Flasgship Studio | **Ngày phát hành:** Quý 1/2007
Thể loại: Hành động - Bắn súng | **Phát hành:** EA, Namco Bandai Games | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Tên game: Battleground Europe: World War II Online | **Phát triển:** Conered Rat | **Ngày phát hành:** 8/1/2007
Thể loại: Bắn súng - Hành động | **Phát hành:** Matrix Games | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC, MAC

Game sẽ đưa bạn đến với giai đoạn nóng bỏng nhất của cuộc chiến tại Đông Âu trong thời kỳ Thế Chiến II. Bạn sẽ cùng hàng ngàn người chơi trực tuyến khác trở thành một phần nhỏ bé trong một thế giới chiến tranh khổng lồ, các chiến dịch sẽ diễn ra trên một khu vực rộng đến 350.000 mẫu vuông và dù "tòng quân" cho bất cứ phe nào (phát xít hay đồng minh), bạn đều phải ra sức cùng đồng đội giành phần thắng trên tất cả mặt trận. Battleground Europe cung cấp hơn 90 loại vũ khí tối tân vào thời bấy giờ và các hệ thống chiến thuật mới được chi phối bởi người chơi cũng như nhiều yếu tố độc đáo khác giúp người chơi như đang "sống thật, chết thật" cùng cuộc chiến. Thông tin chi tiết về game hiện có tại *www.wwiionline.com*.

Tự tạo phép đo game

Không có gì thú vị bằng tự mình xây dựng "công cụ" đánh giá khả năng đáp ứng của chiếc máy tính của mình với những game ưa thích.

Để kiểm tra sức mạnh, tính ổn định của máy tính, bạn có thể dùng các công cụ chuẩn PC WorldBench *(www.pcworld.com/testcenter)*, SysMark *(www.bapco.com)* hay 3DMark *(www.futuremark.com)* để đo khả năng đồ họa. Nhưng điều thích thú nhất là chính bạn vẫn có thể tự tạo lấy "đồ nghề" cho mình để đo sức mạnh xử lí đồ họa của máy tính bằng chính các game mình muốn chơi.

PHÉP THỬ TỰ TẠO

Hiện có nhiều chương trình đo sức mạnh đồ họa của hệ thống nhưng chỉ ít chương trình cho phép quan sát trực quan và chạy trên môi trường thực. Với chương trình như FRAPS *(www.fraps.com)*, người dùng có thể theo dõi số khung hình/giây (fps) trong lúc chơi game (bất kỳ) nhưng kết quả có thể bị tác động khách quan từ việc chạy đồng thời FRAPS với game, hoặc từ yếu tố thao tác khác nhau trong mỗi lần chơi. Để có một kết quả tin cậy, đáng để so sánh, bạn nên tạo mẫu thử cố định và cố gắng giữ cấu hình ổn định tối đa.

Bạn yêu thích game Far Cry, Half Life 2... và muốn biết nên thiết lập độ phân giải, cấu hình đồ họa sao cho tối ưu? Trường hợp máy tính có cấu hình mạnh hơn yêu cầu của game, bạn có thể thoải mái lựa chọn các mức thiết lập để đạt chất lượng hình ảnh cao nhất, cảm giác thực nhất. Nhưng nếu cấu hình máy yếu hơn hoặc tương đương cấu hình đề nghị của game, bạn vẫn có thể chơi game trơn tru nếu biết thiết lập thông số phù hợp, giảm bớt hiệu ứng đồ họa. Tạo phép thử với nhiều thông số khác nhau là cách để bạn tìm đến thiết lập tối ưu nhanh nhất.

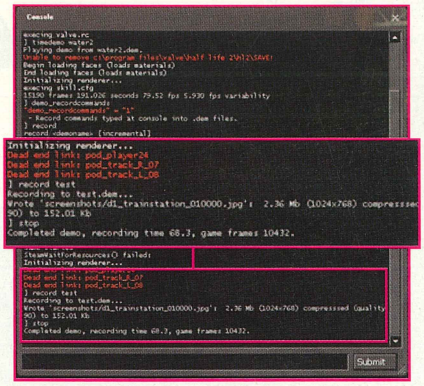
CHUẨN BỊ VŨ KHÍ

Để có được kết quả đo thể hiện trung thực sức mạnh của máy tính, bạn không thể chạy đồng thời công cụ đánh giá trong khi đang chơi game hay chạy các trình ứng dụng khác. Phép đo phải được tiến hành độc lập.

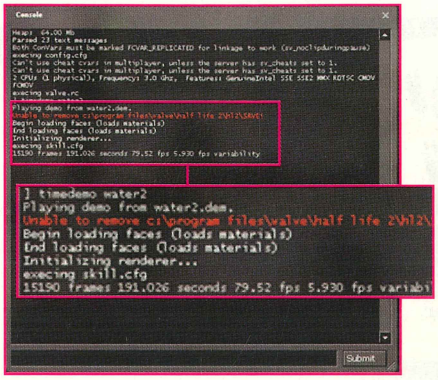
Điều kiện đầu tiên là bạn có một chiếc máy tính đang hoạt động bình thường. Bạn chỉ cần cài game muốn đo, chơi và ghi lại màn chơi có "tải" đồ họa cao nhất bằng lệnh ghi cảnh game và lưu thành tập tin trên đĩa cứng. Lưu ý, bạn có thể thử với một hoặc nhiều màn game. Đây được coi là mẫu dùng để tiến hành các phép đo sau này. Bạn quay lại với game để thiết lập lần lượt các thông số về đồ hoạ theo 3 mức: cơ bản, trung, cao và tiến hành thử nghiệm với mẫu trên.

THỰC THI ĐIỆP VỤ

Tạo mẫu. Lệnh ghi hình game sẽ giúp lưu lại toàn bộ thao tác và cảnh game diễn ra trong suốt quá trình lệnh đang thực thi. Tập tin game mẫu (chỉ nên dài tối đa 10 phút) thường được lưu tại thư mục cài đặt game. Đa số các game thiết kế lệnh có chữ "record" như recorddemo, recording... Để đánh giá đúng và đủ, bạn có thể tạo mẫu tại những màn có nhiều chi tiết đồ họa, hiệu ứng (gợn sóng, cháy nổ,...), nhân vật. Sau đó gọi màn hình console và nhập lệnh ghi hình. Một số game cho phép mở console trong lúc chơi và bạn có thể nhập lệnh trực tiếp. Thông thường, phím lệnh cho mở console là phím "~". Ví dụ, trong game Half Life 2, bạn có thể dùng phím "~" để mở/đóng



Hình 1: Cảnh game mẫu test.dem được ghi ở độ phân giải 1024x768, dung lượng 2,36MB, tổng cộng 10.432 khung hình (frame), kéo dài 68,3 giây.



Hình 2: Kết quả chạy tập tin water2.dem: tổng số 15.190 khung hình, mất 191,026 giây, kết quả trung bình 79,52 khung hình/giây.

console vào thời điểm bất kì và nhập lệnh "record [tên file]" để ghi cảnh game vào tập tin *.dem trong [thư mục cài đặt]. Để kết thúc việc ghi hình, bạn nhập lệnh "stop" trong màn hình console. Bạn sẽ nhận được thông báo về tập tin [tên file].dem vừa tạo (xem hình 1).

Đo. Câu lệnh cần thiết để chạy tự động màn game đã lấy mẫu cũng khác nhau đối với từng game. Bạn có thể tìm thấy những lệnh cơ bản (command line) trong tập tin "Readme.txt" tại thư mục cài đặt game, hay trên website game. Câu lệnh thực thi thường có dạng timedemo, playdemo kèm theo tên tập tin lấy mẫu. Ví dụ, trong game Half Life 2, bạn mở console bằng phím "~" gõ vào dòng lệnh "timedemo [tên file].dem". Game sẽ tự động thực thi mẫu game và cho kết quả như trong hình 2.

TẠO LỆNH CHẠY TỰ ĐỘNG:

Cách làm này sẽ thay thế cho việc đo thủ công ở trên. Bạn chỉ cần chạy tập tin .BAT với những dòng lệnh đo có kèm đầy đủ các thông số đồ họa ở những mức cơ bản, trung bình và cao, chạy một lần và có đầy đủ các kết quả.

Để có thể tự tay thiết kế quá trình chạy tự động, bạn cần tìm hiểu dòng lệnh chạy tự động, thường bao gồm: [tên file

game(.exe)] [tham số 1] [tham số 2]... tùy vào từng game sẽ có thay đổi đôi chút. Các tham số này tương tứng với những thông số cấu hình đồ hoạ thiết lập trên game như: độ phân giải, mức độ đổ bóng, chế độ khử răng cưa, chế độ lọc bất đẳng hướng,... Các tham số phụ thuộc vào yêu cầu mà bạn đặt ra, thông thường đặt ở các mức cơ bản, trung bình và cao. Tham số có thể một vế hoặc hai vế, ngăn cách hai vế bằng khoảng trắng hoặc dấu "="... Một tham số không thể thiếu là lệnh thực thi đoạn game mẫu là "playdemo"; "timedemo",... Ngoài ra, để tự động bước cài đặt thông số đồ họa trong game, hầu hết các game đều có tập tin cấu hình (*.ini, *.cfg, *.con) lưu trong [thư mục cài đặt game] hoặc trong thư mục người dùng hiện hành "C:\Document and Setting\[user name]\".bạn có thể dùng Notepad mở tập tin cấu hình và điều chỉnh giá trị thông số bên trong tập tin. Bạn nên lưu lại tập tin cấu hình trước khi thay đổi tham số để phòng sự cố.

Hy vọng bạn có thể tự tay tạo lập một phép thử thực tế trên chính game mình đam mê. Và cuối cùng là tìm ra được bộ thông số game tối ưu cho máy của mình.

Thông tin tham khảo đối với từng game có tại trang web *www.tweakguides.com.*

Hy vọng bài viết nhỏ mang lại cho bạn những thông tin thú vị; hoan nghênh những góp ý của các bạn *(vodanhtu1628@yahoo.com).*

Chúc các bạn thành công.

VÔ DANH TỰ

HỎI & ĐÁP HỘP THƯ

Cho em hỏi các trang web cho download game wallpapers mà không cần đăng kí tài khoản (có thu phí)? *(henry7121990@yahoo.com.vn)*

Cách tiện lợi nhất là bạn có thể sử dụng một trang web tìm kiếm như Google, gõ từ khóa <tên-game wallpaper> để tìm các wallpaper mà mình thích. Nhưng trước hết, bạn hãy vào trang web của hãng phát triển/phát hành của game cần lấy wallpaper để tìm, hoặc vào www.gamewallpapers.com để tải một số hình miễn phí (nếu có).

Nghe nói game online ArchLord (bản tiếng Anh) đã cho chơi miễn phí. Xin quý báo hãy cho tôi địa chỉ tải game. *(safevn@yahoo.com.vn)*

Ngày 05/12/2006, Codemasters Online Gaming, nhà phát hành trò chơi nhập vai trực tuyến ArchLord, công bố kể từ ngày 04/01/2007 ArchLord sẽ không áp dụng hình thức thu phí theo tháng. Theo đó, bạn chỉ cần mua bộ đĩa cài đặt game và sẽ được chơi miễn phí cho đến khi có thông báo mới của Codemasters Online Gaming. Nếu chưa làm quen với ArchLord, bạn có thể đăng ký chơi miễn phí 10 ngày. Thông tin chi tiết xem tại *www.archlordgame.com.*

Card đồ họa onboard 96MB có thể chơi được 2 game Grand Thief Auto: San Andreas và Titan Quest không vậy? (cấu hình máy em là P4 2,66GHz, RAM 512MB) *(lethanhduyltd@yahoo.com)*

Rất khó chơi 2 game này với card đồ họa onboard. Bạn nên trang bị cho mình 1 card đồ họa rời 128MB GeForce FX5200 trở lên (xem tập tin readme của mỗi game để biết chi tiết). Riêng với trò Grand Thief Auto: San Andreas thì ngay cả với card FX5200 thì vẫn bị giật hình ở chế độ đồ hoạ trung bình.

Tôi muốn biết bo mạch chủ ECS 915GL - M9 có lắp được card đồ họa Gigabyte Geforce 6600GT không? Và BMC ECS 915GL - M9 hỗ trợ các loại card đồ họa nào? (tinhyeu...@yahoo.com)

Theo thông tin trên website của nhà sản xuất (www.ecs.com.tw), thì BMC ECS 915GL - M9 có khe cắm chuẩn PCI-Express dành cho card đồ họa, nên bạn có thể gắn bất kỳ card đồ họa nào có chân cắm PCI-Express vào BMC này. Nếu muốn sử dụng card đồ họa Gigabyte Geforce 6600GT, bạn cần mua loại có chân cắm PCI-Express, ví dụ như GV-N66128D hoặc GV-N66128DP *(ID: A0504_44).*

Hiện em đang chơi Cửu Long Tranh Bá nhưng dùng card màn hình tích hợp Intel 82845G 64MB yếu nên chơi bị giật quá. Em muốn mua card màn hình rời nhưng chi phí hình như hơi bị trội, nên định mua BMC Gigabyte M51GM-S2G tích hợp card màn hình nhưng không biết có nên không, nếu chỉ mạnh hơn một chút thì phí tiền. *(eye2eye86@yahoo.com)*

Một khi đã mua BMC Gigabyte M51GM-S2G, bạn phải trang bị một hệ thống hoàn toàn mới (so với máy tính đang dùng BMC Intel 82845G). Trong trường hợp BMC Intel 82845G hỗ trợ card đồ họa rời chuẩn AGP 8X, nếu chi phí có hạn và chỉ chơi CLTB, bạn có thể sử dụng các sản phẩm có giá dưới 1 triệu đồng như NVIDIA GeForce 5200/5500/6200 hoặc ATI Radeon 9550 (loại có chân cắm AGP 8X).

Máy có cấu hình P4 2,4GHz, RAM 512MB, card đồ họa NVIDIA FX5500, nhưng khi chơi trò Neverwinter Nights 2 thì game chạy rất nặng, khung hình giật dữ dội? *(tranhoang_khai97@yahoo.com)*

Danh sách các card đồ họa mà game hỗ trợ như sau: NVIDIA GeForce 6600/6800/7300/7600/7800/7900, ATI Radeon 9700/9800/X600/X700/X800/X1600/X1800/X1900

Theo thông báo của nhà sản xuất, dòng sản phẩm NVIDIA GeForce từ 5200 đến 6200 hiện chưa được hỗ trợ. Do đó, bạn có thể thực hiện một số giải pháp sau để chơi tạm: không kích hoạt 2 tính năng Anti-Aliasing và Anistropic Filtering (mức 0x); vô hiệu hóa Normal Mapped Terrain, Water Reflections và Shadows (None); giảm độ phân giải xuống mức 800x600.

Em chơi Cửu Long Tranh Bá, làm nhiệm vụ "Dây chuyền trong đống cỏ khô", không biết chiếc dây chuyền ở đâu? *(tukistan@yahoo.com.vn)*

Từ ngôi làng nhận nhiệm vụ, bạn đi theo tay phải sẽ bắt gặp một hẻm núi hẹp (đối diện với chỗ đánh cáo), nơi đó có đống cỏ. Tìm dây chuyền trong đống cỏ. Bạn có thể nhặt luôn 3 "phân bò khô" cho nhiệm vụ tiếp theo.

Tôi muốn mua một máy Xbox 360, có thể mua ở đâu và giá bao nhiêu? *(uyxbox360@yahoo.com)*

Muốn mua Xbox 360, bạn có thể đến một số địa chỉ sau:

TPHCM: Hiệp Lực (92 Hồ Tùng Mậu Q1, (08)9144037), Halo (80 Pasteur Q1, (08)9141494); Hà Nội: Be Pro (88 Ngô Thì Nhậm, (04)9763446), VCC (149C Đội Cấn, (04)7222184). Giá tham khảo: 6,3 triệu đồng.

Máy P4 3GHz, BMC 915GV- M10, RAM 512MB, card đồ họa Asus EN6200LE 256MB dùng bộ điều khiển 81.98 của nhà sản xuất, ADSL 2+, khi chơi các game online như Auditon, CLTB... thì máy chạy rất chậm và giật. *(K_i_e_N_a_2411@yahoo.com)*

Với cấu hình máy tính như trên, bạn có thể chơi tốt 2 game này. Như vậy, nguyên nhân của hiện tượng máy chạy chậm và giật khi chơi các trò chơi trực tuyến có thể là do chất lượng đường truyền ADSL chưa tốt. Bạn có thể yêu cầu nhà cung cấp dịch vụ ADSL kiểm tra đường truyền.

Chơi Huyết Chiến Ma trong Cửu Long Tranh Bá

Có lẽ vì Ma Giáo giành được cảm tình của người Việt qua các tác phẩm kiếm hiệp như Ỷ Thiên Đồ Long Kiếm, Tiếu ngạo giang hồ, và cũng là lần đầu tiên "xuất sơn" game nhập vai trực tuyến ở Việt Nam nên được nhiều người chơi lựa chọn khi họ đi theo con đường Hắc Đạo. Huyết Chiến Ma là lực lượng tiên phong của Ma Giáo.

THA PHƯƠNG CẦU... BẢO

Khi còn là Lãng Nhân (người chưa gia nhập môn phái nào), đã học được khinh công Quỷ Linh phù vân và các chiêu thức nhập môn ở Ma Giáo (thành tựu Ngưng Thần Nhập Khí Huyệt 1), bạn có thể sang Hợp Phì, vào 5 môn phái còn lại (Võ Đang, Cái Bang, Thiếu Lâm, Bí Cung, Lục Lâm), tìm và thực hiện một số nhiệm vụ để tìm các phần thưởng có giá trị với 1 người mới "vào nghề":

- Hứa Tam Triệu Liên hoa miên đai ("xịn" hơn Hoa Duyên Long môn miên đai)
- Hương mộc bài của Hứa Tam Triệu
- Ngân ty nang của Bạch Tú Liên
- Hương mộc bài/Thiết mộc bài của Hồng Vũ Tam
- Nhẫn vàng/Nhẫn bạc của Tề Kiêu Tuyên
- Nhẫn vàng/Nhẫn bạc của Lư Chí Lương

Những món vật dụng này sẽ giúp nhân vật tăng thêm sức mạnh, tạo điều kiện thuận lợi khi thực hiện nhiệm vụ gia nhập phái Ma Giáo "Huyết Giác Long Nha Lang" nếu bạn có các loại trang phục 3 túi (mua ở Đại Đồng).

NHIỆM VỤ HUYẾT GIÁC LONG NHA LANG CẦN HOÀN THÀNH KHI NÀO?

Bắt đầu từ thành tựu Ngưng Thần Nhập Khí Huyệt 8, muốn làm đệ tử dự bị của Ma Giáo, bạn phải thực hiện nhiệm vụ lấy 5 chiếc sừng của quái vật Huyết Giác Long Nha Lang trong vòng 5 phút.

Tuy nhiên, để thực hiện dễ hơn, bạn nên đợi đến thành tựu Ngưng Thần Nhập Khí Huyệt 10 được khoảng 98% điểm kinh nghiệm thì mới bắt đầu, vì khi đó Huyết Giác Long Nha Lang và bạn ngang cấp nhau, đồng thời bạn chỉ cần đánh 1-2 con là máu và nội công sẽ tự động phục hồi (do lên cấp) nên đỡ tốn thời gian hồi máu. Lúc này, khi thực hiện xong, bạn sẽ được cấp danh hiệu Ma Giáo Ma Tốt và đạt thành tựu Ngưng Thần Nhập Khí Huyệt 11. Hãy sang Thạch Gia Trang. Bên đó sẽ có các nhiệm vụ mới, trong đó có 2 nhiệm vụ tặng bạn 2 món đồ "Vi Chiêu Hắc ma mạo" và "Nhan Như Ngọc Viêm ma khổ" rất đẹp.

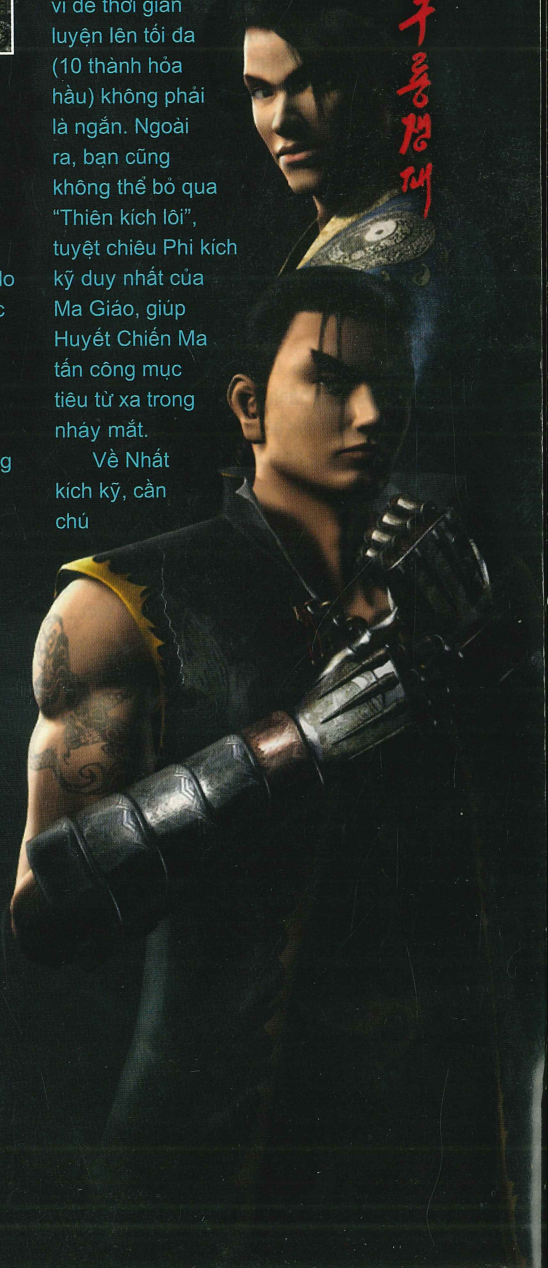
Ghi chú: nếu gia nhập Ma Giáo ở thành tựu Ngọc Đồng Song Xuy 1 trở lên thì hai nhiệm vụ tặng đồ sẽ không còn.

HUYẾT CHIẾN MA LUYỆN LOẠI VÕ CÔNG NÀO?

Kể từ lúc nhận danh hiệu Ma Giáo Ma Tông và chính thức trở thành Huyết Chiến Ma, một vấn đề mà nhiều người chưa có kinh nghiệm hay thắc mắc là nên học loại võ công nào, do võ công của Huyết Chiến Ma nói riêng (và dòng cận chiến trong CLTB nói chung) rất đa dạng về số lượng cũng như chủng loại: Chiêu thức kỹ, Phi kích kỹ, Nhất Kích Kỹ, Tất Sát Kỹ... Lưu ý là loại võ công được học sẽ phụ thuộc vào thành tựu của nhân vật. Bài viết này chỉ đề cập đến các loại võ công cần chú ý.

Hai chiêu "Tu La cửu lưu đao" hoặc "Thiên Ma đoạn hồn đao" được xem là hàng "cao cấp" trong dòng Chiêu thức kỹ và thường được các cao thủ sử dụng. Bạn chỉ nên chọn 1 trong 2 chiêu này nhé, vì để thời gian luyện lên tối đa (10 thành hỏa hầu) không phải là ngắn. Ngoài ra, bạn cũng không thể bỏ qua "Thiên kích lôi", tuyệt chiêu Phi kích kỹ duy nhất của Ma Giáo, giúp Huyết Chiến Ma tấn công mục tiêu từ xa trong nháy mắt.

Về Nhất kích kỹ, cần chú



ý đến hai chiêu Nhất kích kỹ có thời gian thi triển lại sau 2 giây là "Tu La sơ hiện" và "Huyết Hải Tu La" gây xuất huyết và làm chậm tốc độ ra đòn của đối phương. Nếu luyện thêm "Sinh Tử trảm", bạn sẽ có trong tay một thế combo rất hiệu quả (đánh liên tục 3 Nhất kích kỹ mà không cần sử dụng Chiêu thức kỹ!). Bên cạnh đó, 2 tuyệt kỹ "Địa Ngục trảm" và "Đoạn trường Hắc Vân" có thời gian thi triển lại sau 30 giây cũng rất lợi hại khi đạt đến 10 thành hỏa hầu.

Huyết Chiến Ma có cần luyện Tất Sát Kỹ không? Vào thời điểm bắt đầy là chưa cần thiết. Vì việc thi triển của Tất Sát Kỹ khá chậm, lại làm ảnh hưởng đến thời gian thi triển chiêu thức kế tiếp, nên bạn chỉ cần học sau khi đã luyện xong các chiêu võ công khác.

Ghi chú: khi đạt thành tựu Nhất Nguyệt Hợp Bích 1, bạn hãy học thêm Hòa khí công "Huyết Hoa Cuồng Phong Bạo". Chiêu này cho phép ra đòn chí mạng trong vòng 30 giây, đủ thời gian để bạn đánh bại đối phương trong các trận tỷ võ ở Hợp Phi dù họ hơn bạn vài cấp (level).

TỰ LUYỆN ĐẠO DẪN CÔNG

Bên cạnh các chiêu thức võ công, bạn cũng cần luyện các môn đạo dẫn công. Đạo dẫn công là các môn như nội công tâm pháp (Thiên Ma tâm pháp, Huyết Thiên chân khí...) và bộ pháp (Thiên Ma bộ, Huyết Chiến bộ pháp). Khi vận dụng đạo dẫn công, nhân vật sẽ được cộng thêm điểm sát thương, phòng thủ, đồng thời cũng tăng cường khả năng ra đòn chính xác và khả năng né tránh.

Nếu không có nhiều thời gian, bạn có thể tranh thủ luyện 1 hoặc 2 đạo dẫn công những khi "treo máy" (tuy không ngồi chơi nhưng vẫn để nhân vật có mặt trong game). Trước tiên, bạn cần trang bị các vật dụng có tính năng hồi phục nội công như "Hoa tai hàn ngọc", "Hương mộc bài của Hứa Tam Triệu" hoặc áo "Hàng Châu Nhất Bổng Bà Dương quyên y". Bật chế độ Hòa bình và kích hoạt 1 đạo dẫn công, nếu điểm nội công không bị trừ dần theo thời gian (điểm hồi phục cao hơn điểm sử dụng) là đạt yêu cầu. Tiếp tục kích hoạt 2 đạo dẫn công cùng 1 lúc và kiểm tra điểm nội công, nếu điểm nội công vẫn không bị trừ dần thì có thể luyện cả 2 đạo dẫn công. Thông thường, khi chưa có quần áo và các vật dụng xịn giúp hồi phục nhanh nội công, bạn sẽ chỉ luyện được 1 đạo dẫn công vào 1 thời điểm nhất định. Sử dụng cách tự luyện đạo dẫn công này khi mở Lộ điểm để bán hàng "xuyên đêm", bạn sẽ ít phải dằn vặt khi thanh toán hóa đơn tiền điện hàng tháng!

SĂN BOSS

Một trong các thú vui của người chơi game khi chơi CLTB chính là đi săn boss (quái vật - NV), bởi các boss thường "cho" các món đồ có giá trị. Tuy nhiên, không phải lúc nào chúng cũng xuất hiện và bạn nên rủ theo một nhân vật buff bơm máu hỗ trợ để đánh liên tục không nghỉ.

Boss đầu tiên mà bạn cần biết là Bạch Anh Song Nhãn (chính là kẻ mà bạn đã từng lấy 1 giọt máu của hắn để trở thành đệ tử chính thức của Ma Giáo). Bạn có thể đánh tên này một mình (khi gần hết máu thì có thể chạy ra chỗ an toàn để hồi máu rồi quay lại đánh tiếp). Nếu may mắn, khi hạ xong Bạch Anh Song Nhãn, bạn sẽ được Hắc thiết bội đai (cộng 100 khả năng né và 1% máu). Đặc biệt hơn, Bạch Anh Song Nhãn là mục tiêu để luyện các chiêu võ công rất tốt (từ Chu Thiên Hỏa Phủ 2 – 12).

Danh xưng và vị trí của những boss mới sẽ được đề cập tới ở kỳ sau, khi mà bạn đã đạt thành tựu tối thiểu là Dương Quang Nhị Hiện 8, máu trên 2500 điểm và có 1 buff "xịn" đi kèm.

NHẤT NGUYỆT

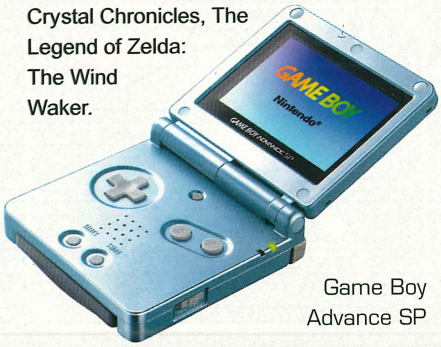
Các hệ máy handheld PHẦN 2

Game Boy Advance

Năm 2001, Nintendo cho ra đời Game Boy Adance được bổ sung thêm hai phím bấm mới (L, R), màn hình lớn hơn, đồng thời bổ sung nhiều tác vụ mạnh mẽ hơn Game Boy Color thế hệ trước. Nếu như Game Boy Color được xem là hanheld được phổ từ NES ra, thì với GBA người ta dễ dàng liên tưởng đến SNES. Ngoài ra hiển thị 3D mà điển hình là trò chơi Sonic Battle cũng là một điểm nhấn của dòng máy này.

Sau hai năm có mặt, GBA SP phiên bản được thiết kế lại của GBA ra đời. SP thiết kế theo kiểu nắp gập tương tự như một chiếc vali nhỏ nhắn, ngoài ra máy còn sở hữu màn hình màu sáng và có thể sạc pin. Năm 2005, Game Boy Micro nối bước SP. Đây thực chất là một phiên bản thu gọn nữa của GBA với màn hình có thể điều chỉnh sáng tốt hơn cả Game Boy SP trước. Nhưng chínhvì kích thước quá khiêm tốn của cả Game Boy Micro lẫn SP mà chúng hoàn toàn không thuận với tầm tay của người lớn.

Cùng với việc ra đời của Game Cube, GBA cũng giới thiệu giới game thủ tính năng độc đáo "connectivity" cho phép người chơi kết nối hai hệ máy này với nhau. Chức năng này được một số trò chơi khai thác để người chơi khám phá những bí mật ẩn như Final Fantasy: Crystal Chronicles, The Legend of Zelda: The Wind Waker.



Game Boy Advance SP

Theo thống kê đến ngày 30 tháng 6 năm 2006, cả GBA, GBA SP và Game Boy Micro đã bán được 75,81 triệu máy trên toàn cầu.

Golden Sun - là một trong những game nhập vai hay nhất trên GBA được phát triển bởi Camelot Software Planning và được phát hành Nintendo. Ra mắt năm 2001, Golden Sun nhanh chóng được các fan RPG lẫn các website danh tiếng đánh giá cao. Tạp chí uy tín Nintendo Power đã trao danh hiệu Game of the Year 2001 cho Golden Sun. Trong 100 game hay nhất mọi thời đại do độc giả IGN bình chọn, Golden Sun cũng xuất hiện ở vị trí thứ 94. Phiên bản thứ hai của game mang tên Golde Sun: The Lost Age ra mắt năm 2003 cũng gặt hái được khá nhiều thành công.

Boktai: The Sun is on your hand là một sản phẩm của quý ngài Hideo Kojima, cha đẻ loạt Metal Gear nổi tiếng. Điểm đặc biệt của Boktai là nó sử dụng bộ cảm biến năng lượng mặt trời "solar sensor", xuất phát từ khẩu súng của nhân vật chính Django chính là Gun Del Sol (súng sử dụng năng lượng mặt trời). Điều này bắt buộc người chơi phải chơi game thường xuyên ở nơi có ánh sáng mặt trời nếu muốn khẩu súng của Django hoạt động. Khi nguồn năng lượng của súng bị cạn, bạn phải đến các Solar Stations để nạp lại. Các Solar Stations chính là nguồn năng lượng phụ do solar sensor tự nạp khi bạn chơi ngoài ánh sáng giúp bạn có thể thưởng thức trò chơi vào ban đêm. Tuy nhiên, nguồn năng lượng phụ này cũng chỉ lưu giữ được một lượng khá hạn chế.

Ý tưởng khá hay nhưng cách thực hiện phức tạp, cản trở nhiều game thủ nhất là ở khu vực hàn đới, khiến trò chơi dù được đánh giá khá cao nhưng không được game thủ hưởng ứng nhiệt tình lắm. Dù vậy hai phiên bản tiếp của game là Boktai 2: Solar Boy Django và Boktai: Sabata's Revenge vẫn lần lượt ra mắt vào 2004, 2005.

Fire Emblem - Khiến bao game thủ thổn thức, mê say ngay từ lần ra mắt đầu tiên trên Famicom (NES) đầu thập niên 90. Nhưng mãi đến năm 2003 sau hơn 10 năm chinh chiến, dân hâm mộ mới có cơ hội thưởng thức phiên bản tiếng Anh đầu tiên của game trên hệ GBA. Việc chuyển sang bản tiếng Anh của Fire Emblem để đáp lại sự chờ đợi của fan tại Bắc Mỹ và châu Âu được hưởng ứng nhiệt liệt. Thừa thắng xông lên, Fire Emblem the Sacred Stones và Path of Radiance dành cho Game Boy Advance, Game Cube cũng được thực hiện vào năm 2005 và nhanh chóng trở thành những hit lớn.

Nokia N-Gage

Năm 2003 Nokia - một trong những ông lớn trog lĩnh vực di động - cũng nhảy vào thị phần béo bở này bằng việc ra mắt Nokia N-Gage. Thiết kế và tích hợp nhiều tính năng mạnh như nghe MP3, điện thoại, PDA, radio và cả khả năng chơi game đa nhiệm. Ngay từ khi ra đời N-Gage đã phải nhận khá nhiều chỉ trích từ kiểu dáng đến

kết cấu vật lý, điển hình như việc phải tháo pin chỉ để lắp card game. Một vấn đề khác chính là việc thay đổi loa nghe điện thoại theo chiều ngang thay vì dọc như trước đây, khiến việc đàm thoại có đôi chút khác biệt với thông thường.

Trước những lời phàn nàn đó, N-Gage

QD, bản thiết kế lại của N-Gage ra đời. Với phím bấm được thiết kế thông minh cho việc chơi game, nhưng N-Gage QD đã cắt giảm những tính năng mạnh như chơi MP3, bắt sóng FM radio, và hỗ trợ giao tiếp USB.

Tháng 8/2005, N-Gage QD Silver Edition được công bố như niềm hy vọng của Nokia nhằm kéo dài dòng đời của N-Gage. Ngoại trừ thiết kế bên ngoài, phiên bản mới này không có khác biệt nào với phiên bản N-Gage QD trước đây. Sản phẩm cuối cùng cũng có mặt tại thị trường Âu châu, Trung Đông và châu Phi vào ngày 01/09/2005.

Nguồn gốc ra đời của Nokia N-Gage

Vào khoảng đầu năm 2000, lượng game thủ trên cả điện thoại di động và Game Boy đều tăng trưởng mạnh. Trước xu thế này, Nokia có ý định tạo ra một thiết bị cầm tay mới đa chức năng với tham vọng đây sẽ là Game Boy Killer. Quá trình phát triển N-Gage nhanh chóng được xúc tiến. Ngay từ khi ra đời, N-Gage được thừa hưởng những tính năng vượt trội các đối thủ cùng thời như khả năng hỗ trợ mạng mạnh mẽ qua giao tiếp Bluetooth hoặc Internet (thông qua dịch vụ N-Gage Arena), N-Gage còn được tích hợp chức năng chơi MP3 và Real Audio/ Video playback.

Tuy nhiên, kết quả mà N-Gage nhận được hoàn toàn ngược hẳn những suy tính của Nokia. Tính đến cuối năm 2005, mục tiêu đề ra từ cuối năm 2004 là phải

Trụ sở chính của Nokia tại Espoo, Phần Lan

bán được tối thiểu 6 triệu máy của hãng chỉ thực hiện chưa được một nửa. Doanh số thấp, lượng game khiêm tốn và giá bán cao gấp đôi so với Game Boy Advance SP vào thời điểm phát hành khiến N-Gage gặp rất nhiều khó khăn trong việc bành trướng.

Pocket Kingdom: 0wn the World là game trực tuyến nhiều người chơi trên điện thoại di động của hãng Sega dành cho Nokia N-Gage phát hành vào năm 2004. Trò chơi lấy bối cảnh là thế giới trong Dragon Force rất nổi tiếng trên Sega Saturn và hỗ trợ cả hai phần chơi offline và online (sử dụng dịch vụ N-Gage Arena). Điểm nổi bật của game là có hơn 50.000 vật phẩm khác nhau để người chơi có thể kết hợp được với nhau.

Asphault: Urban GT 2 là game đua

xe 3D được phát triển và phát hành bởi hãng Gameloft ra mắt vào năm 2005, nối tiếp thành công của phiên bản đầu (năm 2004). Không chỉ nổi tiếng nhờ những pha rượt đuổi tốc độ sinh động không kém xêri Burnout và Need for Speed nổi tiếng, Asphault còn vinh dự được The Pussycat Dolls và nghệ sĩ nhạc techno danh tiếng - Moby thể hiện nhạc nền của game.

Game Park 32

Nguyên bản của GP32 ra mắt vào năm 2001 bởi một công ty của Hàn Quốc, thời điểm vài tháng sau khi Game Boy Advance được tung ra thị trường. GP32 được trang bị phần cứng trội hơn hẳn các handheld cùng thời như 32-bit CPU, 133 MHz, chơi được MP3 và định dạng Divx, và có khả năng đọc được e-book. GP32 được thiết kế lại vào năm 2003, màn hình trước của máy được bổ sung thêm vài chi tiết mới và phiên bản mới này được gọi là GP32 FLU. Mùa hè 2004 phiên bản mới của GP32 lại xuất hiện, lần này màn hình trước của máy thiết kế lại trên nền đen khá sang trọng và được đặt tên là GP32 BLU. Ban đầu phiên bản mới này của GP32 có kế hoạch tấn công ra thị trường ngoài Hàn Quốc; ở châu Âu, hãng sản xuất đã cho phát hành các sản phẩm thử tại Tây Ban Nha (qua nhà phân phối VirginPlay). Tuy nhiên, do các nhà phát triển game không mặn mà và người tiêu dùng phàn nàn vì khó sử dụng nên GP32

Game Park 32

BLU cũng vào viện bảo tàng như các đàn anh khác mà không gặt được chút thành công đáng kể nào. Được biết khoảng thời gian sau đó phiên bản mới GP2X cũng xuất hiện tại thị trường Hàn Quốc.

The Tapwave Zodiac ban đầu được giới thiệu là máy trợ giúp cá nhân lý tưởng kiêm khả năng giải trí mạnh mẽ. Ngay từ thời điểm ra mắt, Zodiac không che giấu tham vọng hướng đến thị trường game giải trí khi được phát hành kèm theo hai trò chơi là Stuntcar Extreme và AcidSolitaire. Ngoài ra, máy còn được trang bị màn hình cảm ứng (ở mức 480x320, độ phân giải cao nhất thời bấy giờ), phím analog, phím di chuyển qua lại bên tay phải và hai cò (trigger) ở mặt trên. Bên cạnh đó, máy còn cho phép mở rộng bộ nhớ qua khe cắm SD.

Hầu hết các game chạy trên hệ điều hành PalmOS5 đều tương thích hoàn toàn với Zodiac. Ngoài ra, Zodiac còn được sở hữu các trò chơi miễn phí (freeware), bản dùng thử (shareware) và các chương trình giả lập mạnh mẽ. Điển hình như game có Doom, Quake, HeXen, HeXen II, Heretic; phần mềm giả lập có UAE (Unix Amiga Emulator, dùng để chạy các phần mềm cho máy tính Amiga), ScummVM (dùng để chạy các games phiêu lưu cũ của hãng LucasArts).

Tapwave Zodiac

Khá nhiều tựa games ban đầu công bố phát hành trên máy nhưng sau đó đều lần lượt bặt tăm khi Zodiac ngưng phát triển vào tháng 7/2005. Danh sách này bao gồm MTX Mototrax, Streethoops, Hockey Rage 2005, Terminator 3, Tomb Raider và Neverwinter Nights.

Ngày 25/07/2005, công ty Tapwave tuyên bố phá sản và Zodiac cũng kết thúc dòng đời ngắn ngủi của mình.

ĐẶNG KHÁNH

Loa máy tính Creative Gigaworks ProGamer G550

Vũ khí âm thanh

Bộ thu/phát tin hhiệu không dây cho 2 loa sau.

Âm thanh quyết định rất lớn đến sự sống còn trong những game như Counter Strike, Call of Duty, Audition... Nhưng để tìm được bộ loa "hợp đồng tác chiến" tốt không đơn giản chút nào! Các hãng sản xuất loa máy tính đều có dòng loa riêng chuyên cho chơi game; tuy số model chỉ đếm trên đầu bàn tay, nhưng nhìn chung chất lượng âm thanh của chúng thật đáng để game thủ đầu tư. Creative có đứa con cưng ProGamer G550 (ID: A0612_80) được giới game thủ thế giới đánh giá khá cao. Thực hư ra sao, nào ta cùng cảm nhận qua một vài game!

Nét độc đáo của ProGamer G550 là hai loa sau kết nối không dây với thùng sub nên bạn không phải lo đến việc chạy dây rối rắm, ảnh hưởng đến tính mỹ thuật của căn phòng. G550 hỗ trợ chuẩn âm thanh THX cho một số game và phim. Sau khi đã thiết lập loa và máy tính ở chế độ 5.1, Test Lab "thử tài" loa với một số game hỗ trợ Dolby và một số game stereo thông thường. Quả thật, Creative G550 đã nâng các game lên một không gian mới. Nhờ thùng sub có công suất thực 130w (tổng loa vệ tinh 36w), nặng nên âm trầm "nổi trội" và tạo được "cảm giác" rõ rệt trong game. Các bản Trax cho âm bass mạnh mẽ, chắc gọn. Âm trung cao thể hiện tốt hiệu ứng âm thanh vòm. Xét tổng thể giữa các tầng âm, âm cao có vẻ chưa đủ "bén" để tăng độ trong trẻo.

Đội kỹ sư âm thanh của Need For Speed: Carbon đã nhờ cậy đến những tay đua chuyên nghiệp để có thể thu âm riêng từng tiếng động cơ, tiếng thắng xe, tiếng rít bánh, tiếng động cơ lướt qua mặt...; tất cả chỉ để mang vào game "âm thanh ngồn ngộn" của đời thực. Giờ thì bạn có thể nhắm mắt và cảm nhận được tiếng con xế của mình "gầm rú" chân thực như đang trên đường đua. Tiếng va chạm hàng rào chắn khi ôm cua nghe chát chúa đến quặn lòng. Bạn dễ nhận ra tiếng động cơ bám đuổi phía sau, rồi chua xót nghe tiếng gió bị "xé rách" khi đối phương cho bạn ngửi khói... Tiếng trực thăng cảnh sát truy đuổi chưa đủ "dội" trên đỉnh đầu nhưng đạt cảm giác "lơ lửng" giữa 2 loa sau, cho bạn cảm nhận sức nặng từ trên trời!

Với Call Of Duty, Creative G550 rõ là chiếc "la bàn" định hướng theo tiếng súng, tiếng bước chân. Trong màn Cataran, nếu sử dụng tai nghe hoặc bộ loa 2.1 thông thường, bạn chỉ nghe thấy tiếng lạo xạo vô hướng khi đối phương lẩn vào bụi rậm. Nhưng G550 có thể giúp bạn xác định chính xác bụi rậm mà đối phương đang núp khi hắn nhúc nhích, gây tiếng lá lao xao. Âm trầm mạnh mẽ đã đẩy tiếng mìn, đạn... lên cao hơn, đủ gây "nhói" tim khi bạn bị "dính đòn". Tiếng xì bom khói nghe rất chi tiết, mà phần lớn loa thông thường không cách chi cho ra nổi.

Thậm chí, ngay cả với các bản nhạc game online Audition được nén ở mức thấp nhưng sức mạnh của loa đã giúp che lấp những khiếm khuyết, đủ mang lại những điệu nhảy sôi động. Thật phấn khích khi chơi tennis với Top Spin 2 vì vừa vào sân, bạn sẽ gặp ngay bầu không khí đặc trưng chốn sân quần vợt: tiếng vỗ tay từ phía khán giả, tiếng trọng tài đếm điểm, tiếng banh nỉ nảy...

Creative Gigaworks ProGamer G550 không chỉ mang đến cho game thủ "không khí" bốc hơn, hào hứng hơn, mà còn là "vũ khí" lợi hại. Điểm mạnh của loa chính là âm trầm mạnh mẽ, hoành tráng và 5 đường tiếng âm vòm rất rõ nét, tách biệt cho những chiến binh luôn cần định vị mọi thứ.

Giá: 472 USD, bảo hành 12 tháng.

ĐỒNG ANH

Liên hệ
SVC
95 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM
ĐT: (8) 832 5353

Giấc mơ của game thủ

Lạnh lùng và sang trọng là ấn tượng đầu tiên của chúng tôi, khi "khui thùng" màn hình LCD ASUS PG191 *(ID: A0612_62)*. PG191 trông thật "ngầu" và mạnh mẽ với vẻ ngoài đen tuyền, bóng bẩy được "gá" trên một chân đế bằng hợp kim nhôm sáng loáng, khiến các "tay chơi" của chúng tôi phải dừng bước ngắm nhìn. So với các màn hình LCD 19" khác, PG191 khá đồ sộ do phải "cõng trên lưng" cục loa siêu trầm không kém phần hoành tráng. Hệ thống loa 2.1 (2 loa vệ tinh 10W và 1 loa sub 15W) có 5 chế độ khác nhau như: standard, music, theater, fighting game và strategic game được tăng cường hiệu ứng SRS giúp âm thanh sôi động hơn. Bạn sẽ có cảm giác rạo rực, "đã" hơn khi chinh chiến trong tiếng trống trận dồn dập, tiếng tù và vang rền.

OSD của PG191 mang đậm chất hi-tech. Toàn bộ phím điều khiển được dời về phía góc phải của màn hình, sử dụng cách điều chỉnh "chạm tay thay nhấn" với lời "khiêu khích" Try me gần bên. Tuy giao diện OSD được thiết kế khá thân thiện, dễ dùng nhưng nếu không quen với cách điều khiển này, bạn sẽ mất một khoảng thời gian để "chỉ trỏ" lung tung.

Tương tự một số dòng máy tính xách tay hiện nay, PG191 được tích hợp webcam ở trên đỉnh (1,3 megapixel) có khả năng chụp hình ở độ phân giải tối đa 1280x960 pixel, quay phim (640x480 pixel). Phần mềm LifeFrame đi kèm màn hình cho phép bạn tự do sáng tạo những bức hình vui nhộn được chụp bởi webcam. Sẽ thuận tiện hơn nếu màn hình tích hợp cả micro để người dùng sử dụng tính năng voice chat khá phổ biến trong một số chương trình như Yahoo Messenger, Windows Messenger, MSN Messenger, Skype... Nếu webcam được kết hợp với tiện ích "Asus Game FaceMessenger" thường đi kèm card đồ họa Asus thì bạn có thể tổ chức ngay một buổi trao đổi, thảo luận video "nóng" mà không cần phải rời bỏ màn hình game. Nhằm tăng tính tiện ích cho người dùng, phía trái PG191 có thêm 3 cổng giao tiếp USB và 2 ngõ Audio để gắn headphone khi bạn không muốn làm ảnh hưởng những người khác.

PG191 có thời gian đáp ứng cao (2ms, gray to gray), hình ảnh thể hiện rất tốt trong các pha hành động tốc độ, chuyển động nhanh như trong Need for Speed hay Ford Street Racing. Không còn xuất hiện những vết lưu ảnh mỗi khi chuyển cảnh mà chúng tôi đã từng gặp trong Heroes of Annihilated Empires. Với độ tương phản 800:1, độ sáng: 320cd/m², hình ảnh trên LCD hiển thị rõ ràng và sáng sủa, tuy nhiên màu sắc không được tự nhiên lắm.

Khung hình 19" của chiếc LCD này mang lại cho bạn cảm giác "ngập" trong những khung cảnh thiên nhiên tươi sáng, đẹp mắt, sóng biển dập dờn, đồi núi ngút ngàn xanh thẫm trong game Far Cry. Dõi theo từng bước chân phiêu lưu của cô nàng Lara Croft, bạn sẽ cảm nhận được những cảnh đẹp hùng vĩ đầy thơ mộng trong Tomb Raider: Legend; từ ngọn Himalaya hùng vĩ quanh năm tuyết phủ tại Nepal, những tòa nhà chọc trời tại Nhật Bản cho đến những phế tích tại Bolivia. Trong thể loại game hành động như FEAR, Quake 4, Doom 3, Resident Evil 4..., môi trường của người chơi luôn trong cảnh "tranh tối tranh sáng" đầy các yếu tố bất ngờ, cộng với sự góp phần không nhỏ của hệ thống loa 2.1 SRS sẽ khiến bạn không ít lần phải thót tim. Kích hoạt chế độ hiển thị Night View, bạn có thể nhìn thấy rõ ràng các chi tiết nhỏ ở xa, hoặc đường đi trong khung cảnh tối như đường hầm, góc khuất cầu thang. Ngoài ra, Asus PG191 còn có nút chuyển đổi nhanh giữa các chế độ hiển thị khác như Standard, Theater, Game và Scenery để phù hợp với khi làm việc, xem phim, chơi game...

"Sinh ra cho game thủ", Asus đã không tiếc khi trang bị cho PG191 những thứ khiến các màn hình khác phải "thèm thuồng". Tuy nhiên, "khoảng cách xa xôi" 468USD (bảo hành 2 năm) có lẽ khiến không ít game thủ vẫn chỉ tiếp tục mơ về Asus PG191.

ĐÔNG QUÂN

Các thông số kỹ thuật

- Màn hình: 19 inch
- Độ phân giải: 1280x1024 pixel
- Độ tương phản: 800:1
- Độ sáng: 320 cd/m²
- Hệ thống âm thanh 2.1 + SRS
- 3 cổng USB
- Webcam 1,3 megapixel
- Hỗ trợ ngõ vào DVI-D và D-SUB
- 5 chế độ âm thanh: standard, music, theater, fighting game và strategic game
- 5 chế độ hình ảnh Splendid: Standard, Scenery, Night View, Theatre và Gaming.

Liên hệ
Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM
ĐT: (8) 925 4321

"Săn" Chuột

Genius Ergo Media R800

Thế Giới Game (TGG) vừa "săn" được 4 "chuột" laser: Logitech G3, G5, G7 và Genius Ergo Media R800.

Nghe tiếng đã lâu, giờ mới thấy

Từ trước đến nay, giới game "prồ" thường "săn" chuột ở nước ngoài và có sự quan tâm đáng kể đến nhà Logitech ("Chuột laser - Vũ khí đáng giá", ID: G0602_46). Các "gosu" VN không lạ gì sêri chuột G (G3, G5, G7). Cần nói thêm, Logitech đến nay cũng chưa tung ra chuột nào mới hơn 3 chú G này. Cả ba chuột G đều có độ phân giải 2000 DPI. Không ít gosu VN đang sử dụng chuột này để thi đấu. Chẳng hạn, pro.A Blackmoon dùng G5 chơi Warcraft, còn Thuoclao dùng G3 cho Starcraft. Phiên bản G7 (không dây) đa phần được các tay game nghiệp dư ưa chuộng vì giới game thủ chuyên nghiệp vẫn tin hơn vào kết nối dây. Không ít các game thủ ngày nay cũng dùng chuột G vào các trận đấu súng thể thao điện tử (e-Sports) như CounterStrike, hay Quake 4. Chỉ số DPI càng cao, càng chơi tốt các trò FPS. Logitech G5 và G7 chỉ có 3 khác biệt quan trọng: kết nối (có dây và không), khả năng gia giảm trọng lượng (G5 có, G7 không) và pin (G7 có 2 pin sạc, G5 không dùng pin). Còn lại, chúng giống nhau hoàn toàn về kiểu dáng thiết kế, số lượng phím và chức năng. Trước hết, G5/G7 chỉ phù hợp cho người dùng thuận tay phải. Thứ hai, G5/G7 có tới 5 mức chỉnh DPI tức thời trong khi chơi game và cho phép thiết lập tùy ý trong tính năng Advanced Game Settings các mức từ 2000 DPI đến 400 DPI (tăng giảm từng 50 DPI); có thể nhanh chóng chọn DPI phù hợp bằng hai phím +/- nằm giữa thân chuột (có đèn báo đang ở mức phân giải nào). Ngoài các tính năng phù hợp với công việc văn phòng, người dùng có thể gán macro cho các phím chuột, nhưng chỉ hạn chế ở mức độ 1 phím hay một tổ hợp chuẩn cộng với 1 phím... Ngoài ra, dòng chuột G cũng không hỗ trợ tính năng Repeat (lặp lại lệnh). Với thiết kế vững chãi, dòng chuột này hiện là "vũ khí" chiến lược của game thủ prồ.

Logitech G5

Logitech G7

Văn ôn, võ luyện

Chú chuột laser không dây đời mới của Genius đi cùng với bàn phím không dây, có tên gọi chung là bộ bàn phím chuột Genius Ergo Media R800 (R800) - chú trọng ứng dụng đa phương tiện và cũng là thiết bị chơi game tầm trung đáng chú ý. Bàn phím R800 có được thiết kế theo cách đặt 2 bàn tay tự nhiên. Phần trên đặt các phím nóng phục vụ cho nhiều ứng dụng văn phòng, duyệt web và giải trí tiện lợi. Chỉ phù hợp với những người thuận tay phải, bên trái bàn phím là bánh xe định hướng 4 chiều, trợ thủ rất đắc lực cho việc người soạn thảo văn bản. Chuột có mắt laser 1600 DPI, hoạt động ở tần số 2,4GHz, có chỗ chứa 2 pin AA và có thể biến thành bàn sạc.

Bộ phát sóng nhỏ gọn dùng cổng USB; khi không dùng có thể gắn vào dưới đáy chuột. Thử nghiệm với nhiều game chiến thuật và bắn súng, chuột R800 chạy trơn tru. Chuột cũng có nút chỉnh độ phân giải DPI và báo cho người dùng biết bằng màn hình pop-up từ khay hệ thống trong khi chơi. Nhìn chung, đối với game thủ không có nhiều tiền để mua "đồ chơi", bộ R800 là thiết bị đáng xem xét, bởi có cả bàn phím văn phòng năng động và chuột laser độ phân giải cao.

Giá: Genius Ergo Media R800 – 90 USD; Logitech G5 - 77 USD, G7 – 99 USD. Bảo hành 1 năm.

TUỞNG QUỲNH

Logitech G3

Ưu điểm nổi trội của G3 chính là "hợp" với cả người dùng thuận tay trái nhờ thiết kế đối xứng. Nhưng điểm bất tiện là các phím bấm bên hông của G3 dễ bị va chạm vì nằm trong vùng tay cầm chuột. Vì vậy, nếu game thủ gắn chuột chạy mặc định (default) sẽ dễ bị gián đoạn cuộc chơi khi bấm nhầm các phím này.

Liên hệ

Genius: Silicom Hà Nội - (4) 732 3232, Silicom Đà Nẵng – (511) 750 300, Silicom Sài Gòn - (8) 925 7625.

Logitech: Việt Quang - 18A/28/4A Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 825 8563.

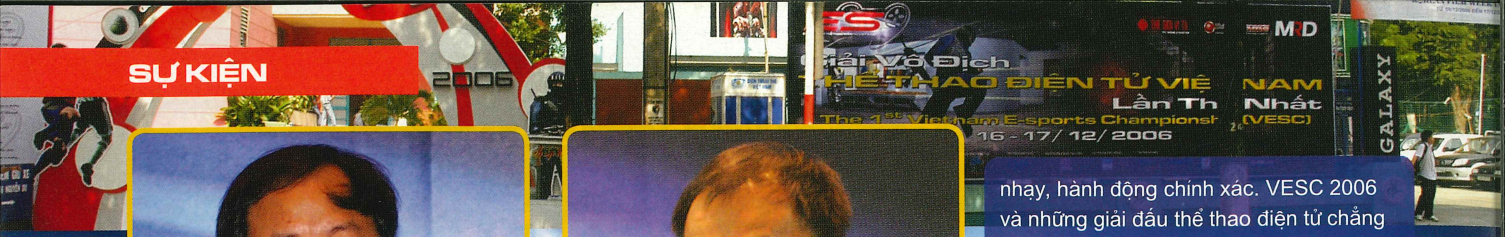
Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam Lần thứ nhất (VESC)

Dòng chảy mới của thể thao Việt Nam

Nước ta rồi cũng đã có một giải đấu chuyên nghiệp, mang qui mô toàn quốc do chính người Việt tổ chức. Đó là cái được đầu tiên trong nhiều cái được mà Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam lần thứ nhất (VESC) 2006 gặt hái.

Có lẽ bạn sẽ cảm thấy bất ngờ. Nhưng nghĩ lại, chính Ban Tổ Chức (BTC) VESC 2006 cũng không khỏi bất ngờ. Toàn bộ thời gian chuẩn bị và triển khai VESC 2006 chỉ gói gọn trong vòng... 2 tháng dù ý tưởng đã có từ 2 năm trước. Một giải đấu chuyên nghiệp, đứa con tinh thần chung của cộng đồng game VN - Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử VN (Vietnam e-Sports Championship) 2006 đã ra đời như vậy. Nếu BTC: TC TGVT-TGG, công ty MRD và cộng đồng game VN không có một quyết tâm cao độ, niềm tin mạnh mẽ vào e-Sports cùng khả năng làm việc chuyên nghiệp, thì VESC 2006 sẽ khó đạt được thành công trong thời gian ngắn ngủi ấy.

Vậy VESC 2006 đã làm được những gì? Trước hết, đây là giải đấu chuyên nghiệp mang qui mô toàn quốc. Với hơn 2000 game thủ đăng ký qua mạng và 900 game thủ thi đấu chính thức sau khi xác nhận, VESC 2006 là giải đấu game thu hút đông đảo game thủ nhất từ trước đến nay. Đây cũng là giải đấu đầu tiên tại VN có đến 5 nội dung thi đấu: Warcraft, Starcraft, ProEvolution Soccer, Fifa và CounterStrike. Với thời gian chuẩn bị hạn chế, tuy Giải chưa thu hút được thật đông khán giả nhưng cũng đã qui tụ những gosu (cao thủ) mạnh nhất của VN, những clan mạnh nhất của TP.HCM và HN. Cả 2 ngày thi đấu đều nóng bỏng với nhiều pha trình diễn gay cấn và ngoạn mục và nhiều kỷ niệm không quên.



Ông **Lê Qúy Phượng**, Viện trưởng Viện Khoa Học Thể Dục Thể Thao VN.

Ông **Thân Trọng Phúc** - tổng giám đốc Intel VN, đơn vị tài trợ chính.

Điều quan trọng hơn: VESC đã góp phần "giải toả" hoài nghi của xã hội đối với game và giải trí điện tử nói chung. Trong khi xã hội VN còn đang loay hoay nhằm định ra cách đối xử hợp lý với trò chơi trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) nói riêng và trò chơi điện tử (video game) nói chung thì Giải góp phần khai thông định hướng lành mạnh cho giới trẻ. Cũng thông qua VESC 2006, khái niệm e-Sports (Thể Thao Điện Tử) lần đầu tiên được chính thức phổ biến tại VN. Cộng đồng chơi game, vốn đã được tiếp cận với khái niệm cyber game (trò chơi trên không gian điều khiển học) do Samsung và ICM đưa ra từ đầu thiên niên kỷ mới trong giải World Cyber Games, đã mau chóng tiếp nhận khái niệm e-Sports.

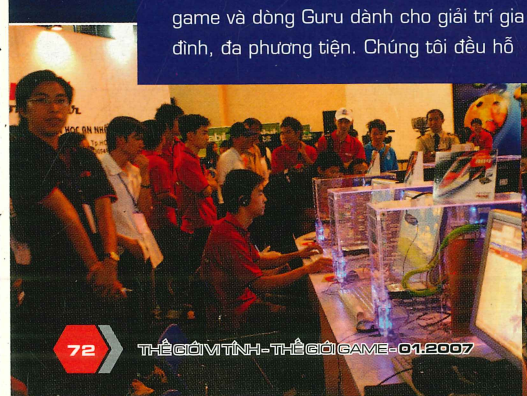
Ông Lê Qúy Phượng, Viện trưởng Viện KH Thể Dục Thể Thao VN nói: "Chúng ta nhận thấy rằng, thể thao không chỉ tập trung phát triển thể chất, nâng cao thể lực. Đó còn là sự mạnh mẽ về tinh thần, khả năng điều khiển trí óc nhanh nhạy, hành động chính xác. VESC 2006 và những giải đấu thể thao điện tử chẳng những tạo điều kiện để các bạn trẻ phát huy những yếu tố trên mà còn giúp các bạn có sân chơi lành mạnh, tránh xa tệ nạn xã hội. Nhân dịp này, tôi muốn nói với các bạn game thủ rằng: Chiến thắng lớn nhất của các bạn chính là vận dụng hiệu quả những kỹ năng từ game thể thao vào học tập và công việc. Tôi tin rằng, với thế mạnh về đội ngũ game thủ trẻ tuổi tại Việt Nam, giải đấu sẽ ngày càng sôi động, hấp dẫn, hội tụ các tài năng trên toàn quốc. Từ đó, các hạt giống được chọn lọc tốt hơn cho các cuộc thi quốc tế".

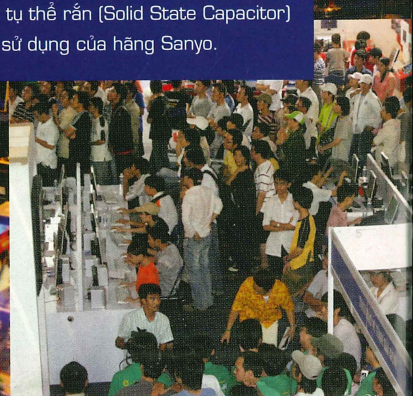
Thật vậy, nếu như nhiều thế hệ VN đam mê cờ tướng, cờ vua thì 5 bộ môn e-Sports được thi đấu trong VESC 2006 chính là 5 loại "cờ" hiện đại. Ngay cả CounterStrike 1.6 (CS) cũng có thể coi như "cờ người". "CS là trò chơi bắn súng nhưng càng đi sâu vào bản chất, bạn sẽ nhận ra đây là một trò chơi của kỹ thuật, chiến thuật và tinh thần đồng đội", Dương Vi Khoa- quản lý của 1st.Vn Gaming- nói. Ở lứa tuổi 26 khá "chín", Khoa đã được

Ông **Kiner Lau** - kỹ sư (trái) và ông **Alex Cheng** - giám đốc bán hàng đại diện công ty ABIT - An Nhất *(www.annhatcomputer.com)*, nhà tài trợ Vàng.

Trong sự kiện này, ABIT mang tới 3 dòng sản phẩm bo mạch chủ. Trước hết là dòng bo AW9-MAX dành cho dân ép xung (overclocker); kế tiếp là dòng bo Fatal1ty AN9 32X dành cho giới chơi game và dòng Guru dành cho giải trí gia đình, đa phương tiện. Chúng tôi đều hỗ trợ cho cả 2 dòng vi xử lý là Intel và AMD. Tuy nhiên, với ưu thế vượt trội của bộ xử lý Intel Core 2 Duo và Quad Core vào năm sau, chiến lược của ABIT cho thị trường năm 2007 nghiêng nhiều hơn về phía Intel.

Tại sao chúng tôi lại có sự phân biệt giữa dòng bo ép xung và cho game thủ? Hai dòng bo mạch này khác biệt ra sao? Ở Đài Loan, có những tay chơi ép xung "bất kể" tiền bạc chỉ để xem hiệu năng của máy thay đổi ra sao khi thay đổi phần cứng, điện năng v.v... Tuy nhiên, con số này chỉ là số ít. Phần lớn khách hàng mua bo ép xung đều chỉ cần ép xung hợp lý và có được hiệu năng gia tăng đáng kể. Dòng bo AW9-MAX chủ yếu phục vụ cho nhóm người này. Tuy nhiên, các bo mạch Fatal1ty cũng vẫn dùng ép xung được. Điểm khác biệt giữa dòng ép xung là chipset: AW9-MAX dùng chipset 975 của Intel, còn Fatal1ty dùng nForce590 SLI của Nvidia. Ngoài ra, năm nay ABIT cũng phát triển về nội dung đa phương tiện. Trong khuôn khổ VESC 2006 này, chúng tôi cũng trình diễn hệ thống âm thanh Super Dome độc đáo cùng thiết bị mạng không dây. Chúng tôi cũng nhấn mạnh thêm là hầu hết các tụ điện sử dụng trên các bo mạch chủ của ABIT đều được các công ty Nhật sản xuất, có khả năng chịu nhiệt, shock điện cao - có nghĩa đảm bảo bo mạch vận hành tốt. Riêng tụ thể rắn (Solid State Capacitor) chúng tôi sử dụng của hãng Sanyo.





Ông **Dylan Ang (phải)**, giám đốc và ông **Avin Tan**, kỹ thuật viên của e-Club Malaysia, đại diện độc quyền của Valve Cybercafe Program tại Malaysia, Brunei, Singapore, Vietnam, Philipines và Cambodia.

Chúng tôi rất vui mừng được tài trợ các đĩa cài đặt game Counter Strike 1.6 có bản quyền cho 20 máy thi đấu tại vòng chung kết VESC 2006. Trước đây, tại các nước ASEAN, khi CS chủ yếu chơi trên mạng LAN thì trò chơi này không thu hút được nhiều người chơi trong các trung tâm hay điểm chơi game. Vì đây là trò chơi đồng đội cần có nhiều người nên khó chơi trong mạng LAN. Thử tưởng tượng, nếu bạn chỉ quen 3 người trong cùng phòng game thì bạn sẽ không chơi CS mà chơi trò khác. Tuy nhiên, sau này xu hướng chơi CS qua Internet phát triển mạnh: các bạn trẻ không chỉ có thể chơi game mà còn làm quen kết bạn từ nhiều nước và điều quan trọng là bạn không sợ thiếu người chơi khi lên Internet. Đây chính là yếu tố mà CS thu hút được nhiều người chơi và mua CS có bản quyền trên thế giới và hy vọng VN cũng vậy. Chúng tôi cũng hy vọng có thể kết hợp với các nhà tổ chức thể thao điện tử VN tổ chức các giải đấu khu vực và quốc tế nhằm thúc đẩy phong trào này.

Microsoft bình chọn danh hiệu Microsoft Valuable Person dành cho cá nhân xuất sắc có những đóng góp tự nguyện cho cộng đồng CNTT. "Đối với VESC 2006, cho dù giải thưởng chỉ có 1 triệu đồng chúng tôi cũng tham gia", Khoa nói. Thể thao điện tử là cuộc chơi của trí lực.

Cùng chia sẻ quan điểm trên, ông Thân Trọng Phúc - tổng giám đốc Intel Việt Nam, nhà tài trợ chính của VESC 2006 cho biết : "Đây là lần đầu tiên VESC 2006 được tổ chức. Intel rất vui mừng được thấy các game thủ hưởng ứng. TGVT- PC World VN là đơn vị tổ chức uy tín mà Intel tin tưởng và tài trợ. Chúng tôi tin tưởng các nền tảng mới sử dụng Core 2 Duo/Extreme và sau này là Quad Core (bộ xử lý 4 nhân) của Intel sẽ chạy tốt, mang lại hiệu năng cao để chơi các game. Các hãng phát triển game cũng luôn sát cánh cùng Intel từ lúc thiết kế đến lúc sản xuất thử nghiệm để tối ưu hóa game trên các hệ thống nền tảng mới của Intel trước khi tung ra thị trường. Chơi game là cách tiếp cận CNTT hiệu quả. Giới trẻ Việt Nam, qua game, bên cạnh việc giải trí còn có thể học ngoại ngữ. Nhiều người chơi game giỏi đã tham gia kinh doanh game. Chẳng hạn, ở Mỹ có công ty Voodoo chuyên sản xuất thiết bị game nổi tiếng thế giới và được HP mua lại. Tổng giám đốc công ty này là một game thủ chuyên nghiệp từ nhỏ. Hay ông Lê Hồng Minh, giám đốc Vinagame, cũng là game thủ".

Từ cyber game đến e-Sports, những ưu tư và quyết tâm xây dựng một nền thể thao điện tử VN chuyên nghiệp, có đẳng cấp đã bắt đầu với VESC 2006.

Góc kỹ thuật VESC 2006

Công bằng và đúng thực lực

Sau 2 ngày thi đấu vòng chung kết, VESC 2006 đã kết thúc tốt đẹp. Ông Phan Viết Hoàn phụ trách nội dung thi đấu của giải và là đại diện cho tổ trọng tài, cho biết tính đến tối 17/12/2006 không có bất kỳ khiếu nại thắc mắc nào đáng kể về các vòng đấu của 5 môn.

Số lượng game thủ dự thi vòng loại tại TP.HCM (gần 500) đông hơn HN (gần 400). Với qui trình xác nhận game thủ hợp lý - đăng ký qua website trước và xác nhận trao thẻ thi đấu- Ban Tổ Chức (BTC) đã xác nhận được 900 game thủ thi đấu thực sự so với con số đăng ký 2000 qua mạng tại www.esport.vn. Tuy nhiên, có một số trường hợp đáng tiếc, do không thực hiện đúng qui trình đăng ký của Giải, một số cao thủ bộ môn Warcraft, không trình diện xác thực- đã bỏ lỡ cơ hội tham gia VESC 2006.

VESC 2006 là giải thi đấu chuyên nghiệp Ban tổ chức (BTC) và cộng đồng game đã phải lao tâm, lao lực khá nhiều. Giải có số lượng bộ môn thi đấu cao nhất từ trước đến nay của VN, bao gồm: Warcraft III: Frozen Throne (WC), Starcraft: Brood War (SC), Fifa 2007 (FF07), ProEvolution Soccer (PES) 6 và Counter Strike 1.6 (CS). Giải đã mạnh dạn đưa vào cả 2 nội dung thi đấu bóng đá điện tử là PES 6 và FF07. Còn bộ môn CS cũng được tổ chức thi đấu lần đầu tiên tại VN. Tạp chí TGVT-Thế Giới Game (TGG) cùng các clan đã phải tham khảo, rà soát lại luật thi đấu các nội dung này từ các giải đấu khác (LAN, online): Luật thi đấu CS phải xây dựng mới hoàn toàn, luật của 4 môn còn lại dựa trên các tiền lệ tại VN - khung thi đấu của World Cyber Games (WCG) và ESWC (Electronic Sport World Cup) cùng tham khảo các giải đấu chuyên nghiệp khác.

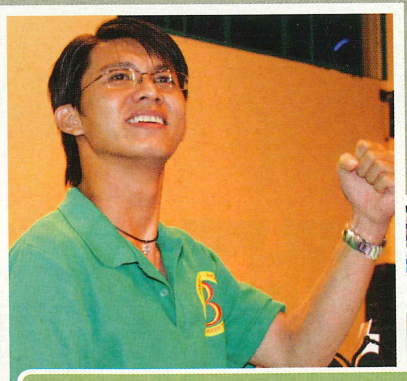
Phần lớn game thủ tranh tài trong 2 nội dung bóng đá PES và FF. Theo sau là bộ môn CS. Hai nội dung thi đấu về game chiến thuật thời gian thực là WC và SC thực sự kén người. Số lượng thí sinh dự thi SC thấp hơn WCG2006 nhưng vẫn có mặt đầy đủ các gosu mạnh nhất như 1.st VN Gaming A.Ngoc*intel hay Thuoclao.

Dưới đây là đánh giá chung của BTC về từng bộ môn thi đấu

Fifa Soccer 2007

Hai trận đấu diễn ra ở vòng bán kết đều kết thúc với kết quả 2-0 và cả Vương Kim Sơn (TPHCM) lẫn Lưu Tiến Duy (HN) lần lượt thắng Phạm Văn Thành (HN), Bùi Ngọc Đức (TPHCM) với tỷ số khá đậm. Trong trận tranh hạng 3, Phạm Văn Thành cùng Bùi Ngọc Đức đều sử dụng lối chơi bóng bổng, chuyền vượt tuyến nhưng Thành tỏ ra trội hơn và liên tục ghi bàn dẫn trước. Trận thứ nhất kết thúc với tỷ số 4-2 nghiêng về phía Thành. Vào trận thứ nhì, Đức thay đổi chiến thuật, sử dụng kỹ thuật nhiều hơn, dùng những đường chuyền ngắn đánh thẳng vào trung lộ đối phương. Ở nửa đầu hiệp đấu thứ nhất, chiến thuật này tỏ ra rất hiệu quả. Tuy nhiên, sau đó Thành đã nắm được thế chủ động, thắng ngược 2-4, giành thắng lợi với kết quả 2-0 và đạt hạng 3 chung cuộc.

Mặc dù các game thủ FF đến từ HN không lạ gì lối đá sở trường của Vương Kim Sơn nhưng cả Thành ở trận bán kết và Lưu Tiến Duy trong trận chung kết không khắc chế được tay game lão luyện của Triple-H. Khán giả đã tròn mắt chiêm ngưỡng những pha đảo bóng qua người mà Sơn trình diễn khá nhuyễn. Cho đến khi Sơn áp dụng thêm lối đá sút xa và ghi bàn thành công thì có thể nói Luuking thua toàn diện. Dù Duy đã kiên cường tấn công nhưng cuối cùng Sơn đã giành được 2 trận thắng liên tiếp với tỷ số 7-2 và 6-1, giành chức quán quân nội dung Fifa Soccer 07.

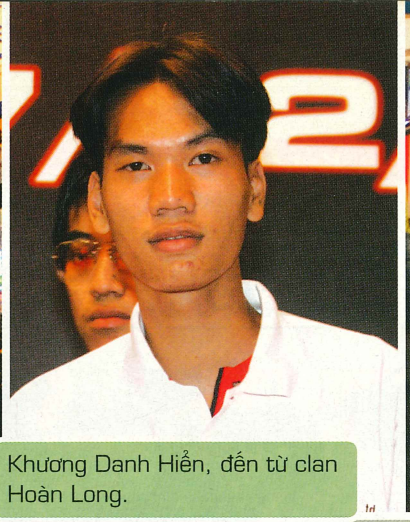


Vương Kim Sơn, đến từ clan Triple-H

Pro Evolution Soccer 6

Bốn game thủ lọt vào vòng chung kết PES đều ngang sức ngang tài. Được 1st. VN Gaming thu nhận, Nguyễn Văn Tình

Đặng Ngọc Long, đến từ clan GENESIS



Khương Danh Hiển, đến từ clan Hoàn Long.

Nguyễn Minh Tuệ, đến từ clan Q9.Gaming

(_Cannavaro_) dường như là ứng cử viên sáng giá cho chức vô địch PES6, nhất là sau trận thắng GENESIS|walkalone Lê Đoàn Thanh Tâm ở bán kết. Ở nhánh bên kia, GENESIS|kakahcm Đặng Ngọc Long cũng vượt qua proA.DatBoss Nguyễn Quang Đạt. Trận chung kết được nhiều mong đợi cũng đã diễn ra sôi động và đẹp mắt giữa 2 game thủ xứng đáng nhất từ 2 miền đất nước. Dù kết quả đã phân nhưng giới PES vẫn cho rằng Cannavaro có kỹ thuật cá nhân điêu luyện hơn nhưng không thể phủ nhận "con rồng" của GENESIS đầy bản lĩnh. Tỷ số chung cuộc 2-1 nghiêng về đội quân Inter Milan của kaka_hcm hoàn toàn xứng đáng bởi pha dứt điểm đầy ngẫu hứng của chàng Crespo. Tuy bóng đi không mạnh, tưởng như đã ra khỏi "tầm nhắm" nhưng bóng đã chạm cột dọc và nằm gọn gàng trong khung thành đội Manchester United trong niềm vui sướng của nhà vô địch. Trận đấu diễn tiến với tốc độ nhanh, các pha phối hợp bật tường luôn là lựa chọn hàng đầu cho cả hai game thủ, đôi lúc những pha chuyền bổng từ 2 cánh cũng được sử dụng nhằm phá vỡ bế tắc cho cả 2 phía. Theo kaka_hcm, chiến thuật tấn công 4-4-2 (đội hình mặc định của game) luôn đóng vai trò chủ đạo trong các "trận chiến" giúp anh đạt thành công. Còn _Cannvaro_luôn làm hàng phòng ngự của Inter rơi vào "hỗn loạn" bởi các đường bóng điêu luyện của Rooney, Giggs...

Warcarft III: Frozen Throne

Đến với giải lần này, ngoài những gương mặt "lão làng" đã quá quen mặt với làng WC Việt Nam, còn xuất hiện nhiều những "nhân vật" khá mới và tỏa sáng. Nhà vô địch của VESC năm nay cũng còn rất trẻ, Khương Danh Hiển (nickname: Silverwind) chỉ mới 18 tuổi hiện là SV năm 01 của ĐH Khoa Học Tự Nhiên đã có cú lội ngược dòng thành công trước đối thủ Nguyễn Văn Hiếu (Ivan) đến từ Hà Nội. Do sai lầm chiến thuật ban đầu, Hiển đã để đối thủ dẫn trước với tỷ số 0-1, nhưng anh đã tập trung khá tốt vào trận kế tiếp và đã đạt thành công một cách ngoạn mục. Dưới sức ép tâm lý, Nguyễn Văn Hiếu đã để lộ khá nhiều sơ sót trong trận chiến cuối cùng, anh đã mắc một số lỗi đáng tiếc và đành chịu thua dưới tay Hiển. Đáng tiếc nhất tại giải kỳ này chính là vắng bóng những gamer kỳ cựu như: HL.Darkslayer, HL.IceAngel, Balrog... với những chiến thuật "thiên biến vạn hóa".

Starcraft: BroodWar

Trong trận chiến dành ngôi vô địch với đối thủ Lê Thanh Hà (Thuoclao), Tuệ đã xuất sắc đánh bại đối thủ từng là á quân giải WCG 2006 VN với tỉ số chung cuộc là 2-1. Cả 2 đối thủ đều ngang tài ngang sức, tốc độ xây dựng và ra quân đều nhanh tương đương nhau- thật là kỳ phùng địch thủ. Dấu ấn đậm nhất trong trận chung kết chính là trận thứ 3, khi Tuệ chủ động tấn công trước và đã thả (drop) một tốp lính vào căn cứ chính của Thanh Hà, nhưng Hà đã bản lĩnh và khéo léo đánh tan quân của Tuệ. Thanh Hà đã tận dụng ưu thế hơn quân của mình, mở rộng thêm các căn cứ khác nhằm rút ngắn thời gian và tăng cường nhiều quân lính. Tuệ cũng mau chóng mở thêm được 2 mỏ phụ, tình hình có vẻ bất lợi cho Tuệ. Sau một khoảng thời gian hoà bình, Thanh Hà quyết định tấn công tổng lực bằng quân Reaver, Dragoon và Cosair. Tuệ đã vờ thua, dẫn quân chạy về nơi phục kích, Thanh Hà với lợi thế quân mạnh

Phiếu giảm giá

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giảm giá 10% khi mua thẻ chơi game Con Đường Tơ Lụa.

Liên hệ: Mang phiếu này đến các địa điểm bán thẻ Con Đường Tơ Lụa để được giảm giá.

Thời gian giảm giá: Từ ngày: **26/12 - 31/12/2006** - www.conduongtolua.com.vn

Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng (một phiếu mua được một thẻ) và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

Phiếu giảm giá

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giảm giá 9% khi mua thẻ chơi game Võ Lâm Truyền Kỳ; Giảm giá 12% khi mua thẻ @Cash (TS Online, Gunbound, Hiệp Khách Giang Hồ).

Liên hệ: Công ty TNHH Châu Huỳnh Mai; 197/5 Cách Mạng Tháng 8, F.4, Q.3, Tp. HCM; ĐT: (08) 2907 157; Website:www.sieuthithe.com.

Thời gian giảm giá: Từ ngày **25/09 - 31/12/2006**

Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

Phiếu giảm giá:

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giảm giá 5% khi mua RAM Corsair

Được phân phối và bảo hành bởi công ty TNHH Khải Thiên (KTC Co., Ltd), tại các cửa hàng vi tính có bán sản phẩm này trên toàn quốc.

Liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, Tp. HCM; ĐT: (08) 8341 323

Thời gian giảm giá: Từ ngày **25/06 - 31/12/2006**

Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

Kết quả chung cuộc

	Warcraft	PES	Starcraft	Counter - Strike	FIFA
Hạng nhất	Khương Danh Hiển	Đặng Ngọc Long	Nguyễn Minh Tuệ	team 1st.VN Gaming	Vương Kim Sơn
Hạng nhì	Nguyễn Văn Hiếu	Nguyễn Văn Tình	Lê Thanh Hà	team Magma	Lưu Tiến Duy
Hạng ba	Lê Hữu Thịnh	Nguyễn Quang Đạt	Đoàn Lê Minh	team T-rex và team Miracle	Phạm Văn Thành

Cảm xúc trào dâng của team 1st.VN Gaming sau 1 ván đấu căng thẳng với team Magma.

mẽ đã đuổi theo và rơi vào bẫy của Tuệ gồm rất đông quân Zergling, Hydralisk và Ultralisk. Trước đợt tập kích bất ngờ Thanh Hà đành phải chấp nhận thất bại ở trận đấu quyết định và nhường chức vô địch cho Minh Tuệ.

Counter Strike 1.6

Xét về kỹ thuật, chiến thuật và sự phối hợp đồng đội (teamwork), cán cân nghiêng hẳn về 1st.VN Gaming khi họ đã toàn thắng 3/5 tổng số các ván đấu với Magma. Trong 16 ván của bản đồ de_inferno, 1st.VN Gaming thắng Magma với tỉ số 16-5. Trong bản đồ de_nuke, 1st.VN tiếp tục dẫn trước với tỉ số 16-7. Trận cuối cùng trong chuỗi 3 trận toàn thắng của 1st.VN diễn ra trong bản đồ de_dust2, với tỉ số được Magma rút ngắn còn 16-14. Trong tất cả 5 môn thi đấu, CS nhận được sự cổ vũ của đông khán giả nhất và các vấn đấu đều kịnh tính như nhau. Robocop Lê Xuân Hổ cho biết đối với 1 bản đồ, đội có đến 14 chiến thuật để tấn công và phòng thủ. Trong trận đấu tranh ngôi vô địch, 1st.VN Gaming chia thành 2 nhóm nhỏ, nhóm đầu chuyên tấn công gồm: Robocop, LockE, Gr; nhóm thứ 2 phòng thủ và bọc lót gồm: Lara[1g] và Npigchu. Trong trận chung kết, 1st.VN Gaming chỉ mới sử dụng 2 chiến thuật là "Rush Ramp" và "Flash bomb trên". Chiến thuật Rush Ramp là cách đánh tổng lực, nhanh chóng của cả đội để chiếm vị trí chiến lược là phòng Ramp trên bản đồ. Còn chiến thuật "Hold, Flash, và tấn công bom trên": Các tay súng tụ lại phòng thủ, trinh sát dò đường và thông báo các vị trí quan sát, sau đó triển khai tấn công vào khu vực đặt bomb phía trên tòa nhà trong bản đồ sử dụng lựu đạn chói (flash bang). Chiến thắng tuyệt đối 3 trận liên tiếp với tỉ số cách biệt khá lớn đã một lần nữa khẳng định vị trí số 1 của đội 1st.VN Gaming. Đội về nhì Magma xem ra phải nỗ lực hơn rất nhiều mới có cơ hội lật đổ 1st.VN trong các giải sau.

Team Critical, đến từ trường PTTH Lê Hồng Phong TP.HCM, gồm nòng cốt là các thành viên học sinh lớp 11 chuyên Toán, chia sẻ cách chơi của dân "chuyên" học.

Mặc dù đã làm quen với CS từ 4 năm trước, nhưng nếu nói đến việc chơi thật sự có chiến thuật, luyện tập đều đặn, thì Critical chỉ chơi CS được 5 tháng. Đối thủ đã loại chúng em là team 1st.CorneR. Lý do thất bại: Chỉ có thể dùng 1 từ - "đẳng cấp".

Critical có lịch tập CS riêng. Còn những thời gian khác thì chủ yếu lo cho việc học. Điều quan trọng là chỉ chơi đúng vào thời điểm luyện tập, ngoài ra không chơi lung tung vì sẽ ảnh hưởng đến việc học. CS là 1 trò chơi đồng đội, đòi hỏi có sự gắn kết, hiểu nhau giữa những người trong cùng 1 team. Vì 1 cá nhân xuất sắc cũng không làm được gì nếu cả team không hiểu ý và phối hợp chiến thuật nhuyễn. Qua CS, bọn em thân nhau hơn, hiểu nhau và đoàn kết hơn. Nếu có điều kiện, đội sẽ tham gia những giải tiếp theo.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

CYBERWORLD – Công Ty CP Công Nghệ Thế Giới Ảo 3,12
GAMELOFT- Công Ty TNHH 37
HALO 33
HIỆP LỰC 36
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 45
INTECOM – Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin ..... Bìa 3
INTEL ..... Bìa 2,57
SILICOM GROUP 29
VDC1- Trung Tâm Điện Toán Truyền Số Liệu Khu Vực 1 20
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1

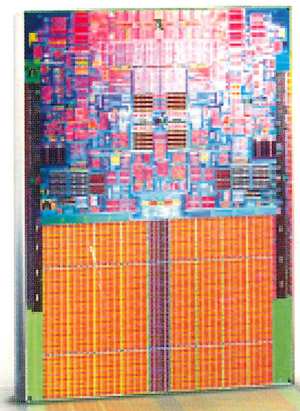
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

intel Leap ahead™



Siêu tốc.

Intel® Core™ 2 Duo. Bộ vi xử lý tốt nhất thế giới cho máy tính để bàn.
Tốc độ nhanh hơn đến 40%. Tiết kiệm điện năng trên 40%.
Xem thông tin chi tiết tại trang web **intel.com/apac/core2duo**

intel Core™ 2 Duo inside™

Để biết thêm thông tin tại sao những bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo là những bộ vi xử lý tốt nhất thế giới dành cho máy tính để bàn, hãy vào trang web intel.com/apac/core2duo.

Hiệu suất dựa trên SPECint*_rate_base2000 (2 bản sao) và hiệu quả tiết kiệm điện năng căn cứ theo Thermal Design Power (TDP), so sánh Intel® Core™ 2 Duo E6700 với Intel® Pentium D Processor 960. Hiệu suất thực tế có thể thay đổi. Hãy vào trang web www.intel.com/performance để biết thêm chi tiết.

© 2006 Intel Corporation. Intel, logo Intel, Intel Core, logo Intel Core, Intel Leap Ahead, logo Intel Leap Ahead là các thương hiệu hoặc các thương hiệu đã được đăng ký của Intel Corporation hoặc các công ty trực thuộc Intel tại Hoa Kỳ và các nước khác. Chủ sở hữu giữ bản quyền.

VTC GAME ONLINE
MASANG SOFT
CAOBOI KHÔNG GIAN
http://caoboi.vtc.vn
MIỄN PHÍ SUỐT ĐỜI
CẬP NHẬT THÁNG 12 VỚI HỆ THỐNG GIỚI HẠN GIỜ CHƠI.
THIÊN HÀ RỰC LỬA
VTC GAME PHÁT HÀNH, BẢN QUYỀN THUỘC VỀ MASANG SOFT

Enter the New Era of PC Gaming

GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · NVIDIA Essential Vista · GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

GeForce® 8800 GTX

PCI EXPRESS · 384-bit · HDTV · 768MB GDDR3

NX88 Series Graphics Accelerator AUTHORIZED SOLUTION PROVIDER

GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · NVIDIA PureVideo HD · NVIDIA Essential Vista · GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

NVIDIA® GeForce 8800 GTX GPU GV-NX88X768H-RH

- Powered by GeForce 8800 GTX GPU
- Supports PCI Express and 128 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 768MB GDDR3 memory and 384-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Supports Dual Dual-link @ high resolution up to dual 2560x1600

GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · NVIDIA PureVideo HD · NVIDIA Essential Vista · GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

NVIDIA® GeForce 8800 GTS GPU GV-NX88S640H-RH

- Powered by GeForce 8800 GTS GPU
- Supports PCI Express and 96 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 640MB GDDR3 memory and 320-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Supports Dual Dual-link @ high resolution up to dual 2560x1600

Nhà phân phối:

MicroStar YOUR HIGH-TECH PARTNER

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội

GIGABYTE™ TECHNOLOGY